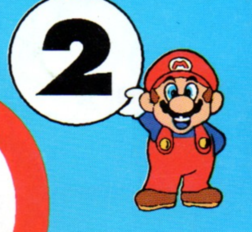






Nintendo®



INFORMACION
SUPERNESESARIA

SECCION
S-O-S

ANALIZANDO:

- SIMPSON II
- TALESPIN
- TINY TOON
- LOS PICAPIEDRAS

CURSO Nintensivo DE:

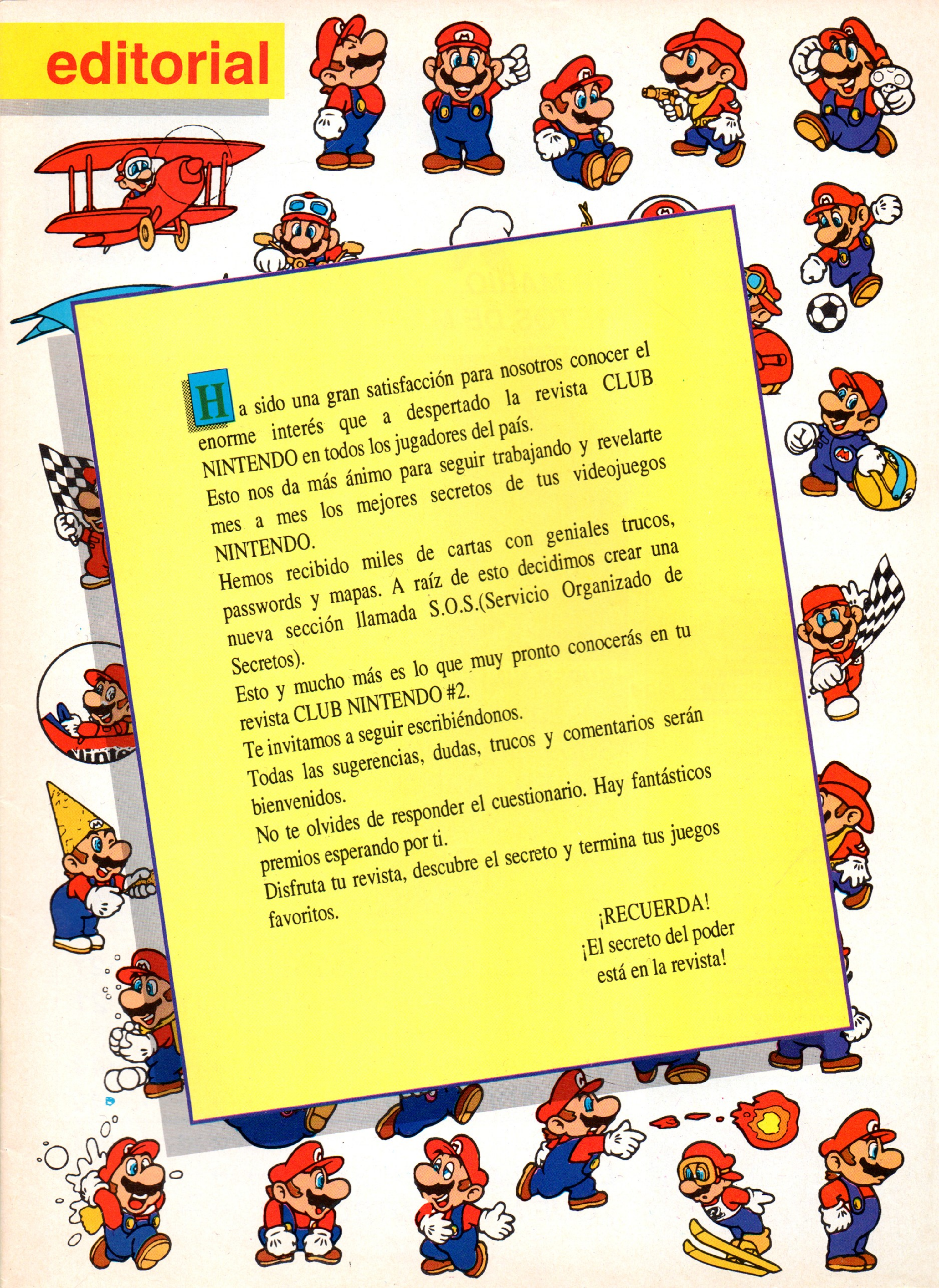


- OPERACION C
- LITTLE NEMO



Chile $ 800
Argentina $ 3.00

editorial



Ha sido una gran satisfacción para nosotros conocer el enorme interés que a despertado la revista CLUB NINTENDO en todos los jugadores del país.

Esto nos da más ánimo para seguir trabajando y revelarte mes a mes los mejores secretos de tus videojuegos NINTENDO.

Hemos recibido miles de cartas con geniales trucos, passwords y mapas. A raíz de esto decidimos crear una nueva sección llamada S.O.S.(Servicio Organizado de Secretos).

Esto y mucho más es lo que muy pronto conocerás en tu revista CLUB NINTENDO #2.

Te invitamos a seguir escribiéndonos.

Todas las sugerencias, dudas, trucos y comentarios serán bienvenidos.

No te olvides de responder el cuestionario. Hay fantásticos premios esperando por ti.

Disfruta tu revista, descubre el secreto y termina tus juegos favoritos.

¡RECUERDA!
¡El secreto del poder
está en la revista!

SUMARIO

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en vivo y a todo color una de las gráficas más impresionantes de Castlevania IV para Súper NES.

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 2 Octubre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

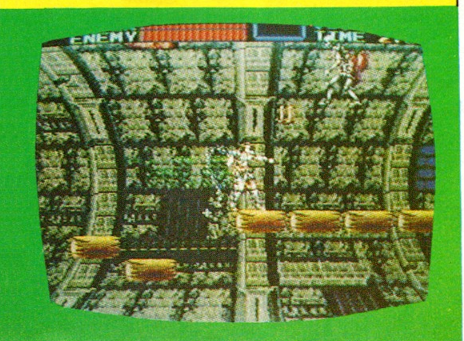
Director Editorial
Gustavo Rodriguez/José Sierra

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/ Adrián Carbajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial:
Editor: Jorge Barrera. S.
Diseño en Computación: Helio Galaz G.

Revista **CLUB NINTENDO Nº 1/2** ©1992 Nintendo of América, Inc. All Right Reserved. Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial vanidades S.A., Perú Nº263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital :Vaccaro Sánchez y Cía.S.A., Moreno Nº794 (1091). Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Octubre 1992.
Chile recargo por flete (I,II,XI,XII Regiones) $ 15



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¡Por fin! La revista de Nintendo y no muy cara porque las americanas me salen casi tres veces lo que ésta cuesta. ¿Que hay sobre "The Simpsons Bart Vs. the World? Quizás me estoy adelantando.

David Soft.

En este número encontrarás un análisis de Simpsons II.

¿Cuál es la diferencia entre cassette y cartucho, porque aunque estos términos se manejan en forma indistinta, cartucho me parece más adecuado para designar los juegos de Nintendo?

MARIO DE ALVA R.

Es cierto. Nosotros trataremos de usar sólo el término cartucho.

Pienso que es muy buena idea lo de la revista puesto que no había en español. Les aseguro que la gran mayoría de los jugadores de Nintendo ya la tienen. Cuenta con muy buena información, pero sería bueno que la hicieran de más hojas y que sacaran un Curso Nintensivo de Súper Mario World para el Súper Nintendo.

David Omar Domínguez

Gracias por tus comentarios. Como ves en este número ya tenemos más páginas con información exclusivamente de Nintendo, porque al igual que tú, algunos otros amigos como J. Carlos López y Sergio M. González así nos lo pidieron. En este número encontrarás también tu curso Nintensivo de Súper Mario World y te prometemos muchos trucos, tips y claves para terminar tus juegos favoritos.

Tengo 8 años de edad y quiero decirles que fue una idea fabulosa haber sacado esta revista porque nos da a todos la oportunidad de conocernos.

J. Jair.
Jorge Geovanni Salazar Duarte

Hola, amigos de Club Nintendo. Les escribo para decirles que su revista es lo máximo en videojuegos y me gustó mucho; quisiera pedirles su opinión en dónde es mejor comprar los cassettes de Nintendo.

Juan Manuel Gutiérrez Bedolla

Soy el máximo admirador de Nintendo. Acabo de adquirir su revista y me pareció muy buena, en especial los trucos, anuncios de los diferentes juegos en español y la forma

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

en que analizaron The Simpsons, Megaman 3, Battletoads y Robocop 2 pues son los mejores juegos que han salido. Muy en especial les pediría una sección dedicada al Súper NES y sus juegos actuales todos los meses.
Escribiré seguido y les diré a mis amigos que lo hagan ¡Gracias!

Marcos Pérez Ramírez

Qué bueno que te gustó la revista, ya que ese es nuestro principal objetivo. A partir de este número encontrarás cursos Nintensivos, análisis, tips y trucos de los juegos para el Super Nintendo.



Tengo 11 años y soy una gran aficionada de Nintendo. Quisiera preguntarles cómo puedo saber cuáles cartuchos son originales de Nintendo.

Diana Teresita Rivas

Para tener la garantía y el servicio autorizado te recomendamos comprar tus videojuegos en los locales autorizados y casas distribuidoras de Nintendo. En los cartuchos y equipos verás el sello que te garantiza su calidad.

Me gustaría que dieran una información más amplia acerca de una advertencia que viene en algunos juegos: "WARNING; DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION T.V."

José Carlos López López

Hay algunos televisores modernos que no usan el tradicional cinescopio sino que proyectan la imagen sobre una pantalla ya sea por el frente o por detrás. Estos televisores corren el riesgo de dañarse en su sistema de proyección, especialmente cuando pones pausa las imágenes son muy estáticas en toda la pantalla o en alguna parte.
Este riesgo lo corren también los televisores normales si la pausa la pones por períodos muy prolongados.
Por esta razón los monitores de las computadoras se protegen, cuando no se están usando, con programas que están cambiando imágenes; es decir, que si están prendidas es mejor que tengan una señal cambiante a una imagen estática.

CLUB Nintendo®

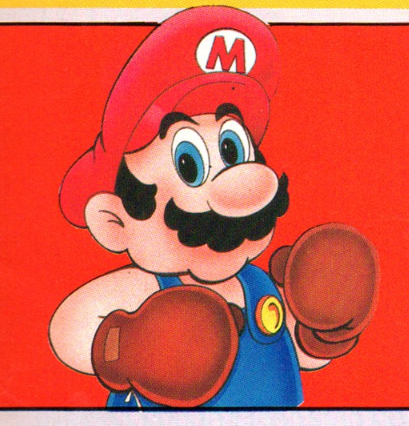
TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Quisiera saber si en un futuro se traducirá la información de los manuales al español, ya que a muchas indicaciones no les entiendo por estar en inglés.

CARLOS ALEJANDRO AGUILAR

Por ahora, todos los equipos, cartuchos y accesorios Nintendo vienen con sus manuales en inglés, ya que todo este material es importado directamente de U.S.A. Tu pregunta nos dio la idea de ponernos en contacto con los distribuidores del país para sugerirles que estudien la posibilidad de crear manuales en español.

Escríbenos y mándanos tus dudas y comentarios. Con gusto te contestaremos a través de esta sección.



Los retos de Mario

Aunque no los pudimos incluir en este número 2, sí recibimos las respuestas correctas a los retos de Mario de la revista Nº 1. La pregunta 001: Ignacio Miranda. La pregunta 002 la contestaron correctamente Miguel Angel Castro, Enrique Mendoza, Héctor Jaramillo, Carlos Rodríguez, Claudio Lorca, Francisco Ríos.

Para dar más tiempo a recibir las soluciones correctas, publicaremos las respuestas 2 números después de que aparezca el reto. Así es que a investigar las soluciones a estos 2 nuevos retos.

003 Nintendo

¿En qué cartucho de Nintendo aparece un pato y un perro?

004 Súper Mario World

¿Cómo logras que Mario se entierre en la arena?

CURSO

Nintensivo

SUPER MARIO WORLD



En este Curso Nintensivo te daremos la ruta más corta para llegar al final de Súper Mario World. ¡Ah! pero no lo habrás terminado hasta que completes las 96 escenas.

Recuerda que las escenas que se marcan con puntos rojos en el mapa siempre tienen dos salidas.

Cuando tú pasas un Switch Palace todos los marcos serán llenados por bloques de ese color.

Si quieres que tu poder que está acumulado en el cuadro superior baje hacia ti, presiona SELECT.

Para volar corre presionando **Y** y cuando Mario abra los brazos presiona **B** hasta que se infle su capa.

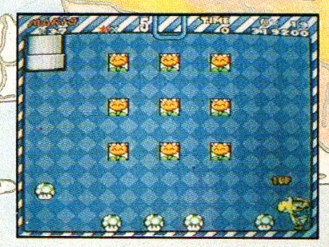
Cuando Mario baje la cabeza presiona por un instante la cruz del lado contrario hacia donde vuelas para planear; si presionas el control hacia donde vuelas caerás en picada. Practica, te será de gran utilidad.

Recuerda que tú puedes grabar los juegos después de pasar una casa fantasma, castillo, fortaleza o Switch Palace.



Al entrar a cualquier escena que ya terminaste con anterioridad puedes salirte en cualquier momento con sólo presionar START y luego SELECT.

Si quieres entrar a las fortalezas o castillos ya derrumbados, sólo presiona **L** y **R**.



Si sacas todos los bloques iguales te darán 8 vidas.

"YOSHIMANIA"

Ahora con Yoshi será más fácil avanzar ya que si te tocan no te quitarán los poderes, solamente te bajarán de Yoshi.

Si Yoshi se come 10 manzanas rojas pondrá un huevo y de ahí saldrá un Súper Hongo.

Si Yoshi se come 2 manzanas rosas pondrá un huevo de donde aparecerá una nube que te lanza monedas; si las tomas todas te dará una vida.



Por cada manzana verde que coma Yoshi te darán 20 segundos extras de tiempo.



Si te colocas con Yoshi lo más pegado a la meta sin tocarla, salta con **B** y después presiona **A** para que te arroje más alto; presiona el control hacia adelante para tocar la barra cuando esté Mario en lo más alto., así te darán 3 vidas y 50 estrellas, además caerás nuevamente en Yoshi.

Si Yoshi verde se come un Koopa de cierto color podrá tener ciertas habilidades:

KOOPA	HABILIDAD
Rojo	Arroja fuego
Gris	Vuela por unos segundos
Verde	Arroja el caparazón
Amarillo	Salta más fuerte
Multicolor	Arroja fuego, vuela y salta más fuerte.

Si quieres romper bloques con Yoshi, sólo tienes que saltar encima de él con el botón **A.**

Con Yoshi ROJO pasa lo mismo que con el verde, pero con cualquier Koopa que coma podrá arrojar fuego.

Con Yoshi AMARILLO pasa lo mismo que con el verde pero con cualquier Koopa que coma podrá saltar más fuerte.

Con Yoshi AZUL pasa lo mismo que con el verde pero con cualquier Koopa que coma podrá volar por unos segundos.

Si Yoshi se come los poderes se los dará a Mario.

Con Yoshi puedes tomar las alas para llegar a una escena secreta donde te darán monedas y Yoshi cambiará a color azul.



A los Yoshis pequeños tienes que alimentarlos para que crezcan.



YOSHI'S ISLAND 1

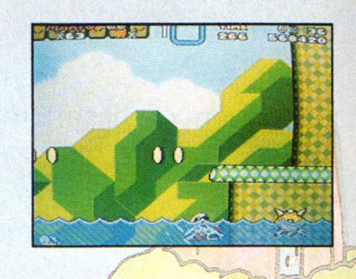
Aquí podrás eliminar las balas gigantes saltándoles encima.

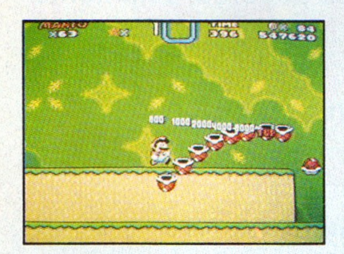
Para romper algunos bloques debajo de ti Salta con A y cáeles encima.

Si tomas las monedas con la cara de Yoshi, de la quinta en adelante te darán vida.

YOSHI'S ISLAND 2

El típico 1UP de Mario lo logras si con un Koopa golpeas a otros enemigos; el octavo te dará 1 vida, el noveno 2 vidas, el décimo 3 vidas y el onceavo te dará nuevamente 1 vida.





YOSHI'S ISLAND 3

Tú puedes controlar el lado hacia donde rotarán las plataformas giratorias, con sólo colocarte en la orilla del lado que quieras.

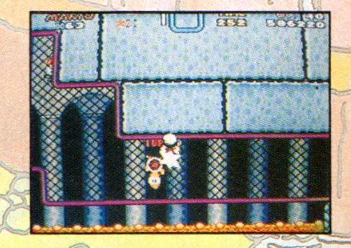
YOSHI'S ISLAND 4

Puedes usar el caparazón de un Koopa para flotar y nadar más rápido. Si tienes el poder de la estrella y tocas a los enemigos podrás hacer el típico 1UP.



#1 IGGY'S CASTLE

Avanzando por la reja, elimina a los Koopas tocándolos por arriba pero no toques el piso para que te den vida. Cuando llegues con Iggy dispárale o salta sobre él hasta que caiga a la lava.

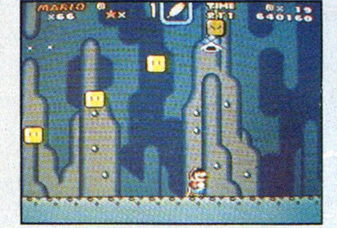


DONUT PLAINS 1

En esta escena obtendrás una pluma cayéndoles encima a los súper Koopas que les brilla la capa. Así Mario podrá volar.

DONUT PLAINS 2

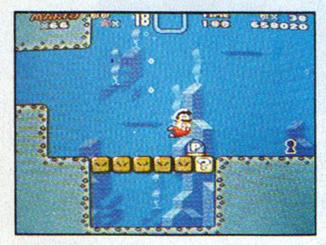
Métete en el segundo tubo verde, avanza un poco y con el caparazón golpea el bloque más alto apretando ↑ y soltando el Y, ahora trepa por la planta y ahí está la llave para el Switch Palace verde.





Regresa al Donut Plains 1 hasta la pared de bloques verdes y sube corriendo presionando Y para encontrar la llave del DONUT SECRET 1.

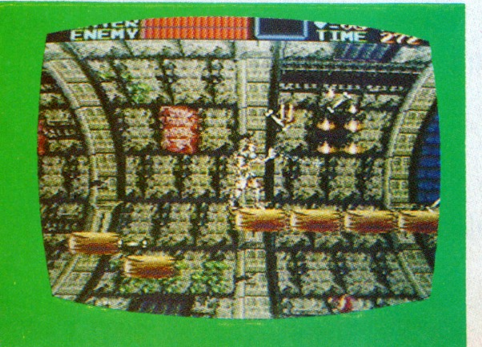
Si quieres sacar los premios de los bloques, sin dejar de presionar Y oprime X varias veces.

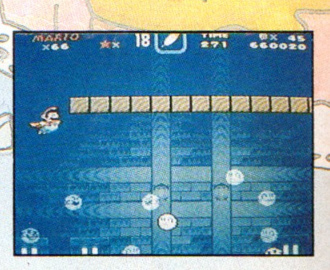


DONUT SECRET 1

Si presionas ↓ y B nadas con mayor control. Presionando ↑ y B nadas más rápido. Esto funciona también con Yoshi. **AXY**

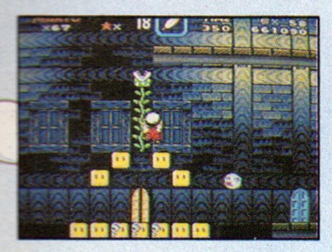
Llévate el P-Switch hasta donde te indica la foto, golpea el bloque y te darán la llave para el Donut Secret House.



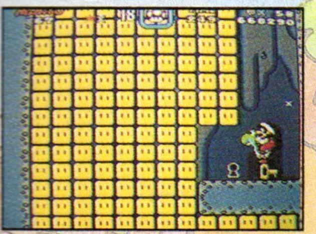


DONUT GHOST HOUSE

En cuanto entres impúlsate y vuela por la orilla izquierda, así encontrarás un pasaje secreto para ir al Top Secret Area donde podrás recargar tu energía cuantas veces quieras.

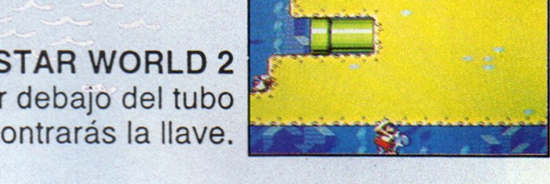


DONUT SECRET HOUSE
En la segunda sección.
Para sacar el camino estrella, acciona el P-Switch y golpea el bloque para sacar la planta, sube y a la derecha encontrarás la puerta que te llevará con Big Boo.
Acaba con él presionando ↑ e **Y** cuando se materialice.



STAR WORLD 1
Comienza a bajar pegado a la derecha y encontrarás la llave.

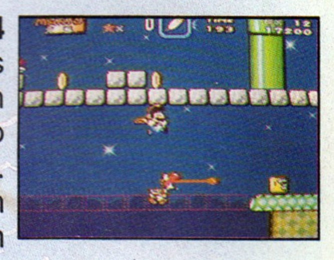




STAR WORLD 2
Pásate por debajo del tubo y encontrarás la llave.

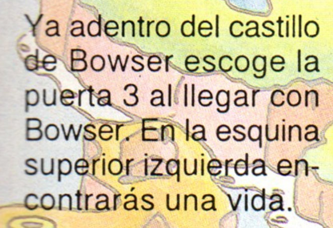
STAR WORLD 3
Toma un bloque y elimina a Koopa de la nube, súbete en la nube y arriba encontrarás la llave.



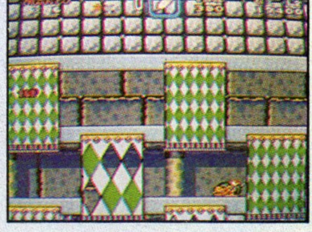


STAR WORLD 4
Llega con capa y alimenta al Yoshi con tortugas para que crezca. Abajo del tubo naranja hay un pasillo verde. Deja presionado → y B y cuando vayas a caer con tu Yoshi expúlsate con A. Golpea con la capa el bloque amarillo y te darán la llave; o llega con Yoshi gris y cómete un caparazón y vuela.

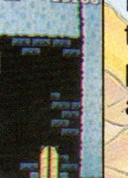
STAR WORLD 5
Al llegar al P-Switch golpea el bloque que está solo e inmediatamente presiona el control hacia → por un instante y espera que cambie a la música normal, entonces acciona el P-Switch y corre por el camino que se forma a la derecha y al llegar a unos bloques golpea el tercero y sube por la planta, ahí encontrarás el camino al mundo especial.



Ya adentro del castillo de Bowser escoge la puerta 3 al llegar con Bowser. En la esquina superior izquierda encontrarás una vida.



Avanza a la esquina superior derecha y en el piso de abajo encontrarás una pluma.
Salte y métete en la puerta 5.



Pégate al cilindro con picos lo más cerca sin que te toque. En cuanto puedas pasar corre presionando Y. En el último cilindro con picos agáchate para que no te toque.

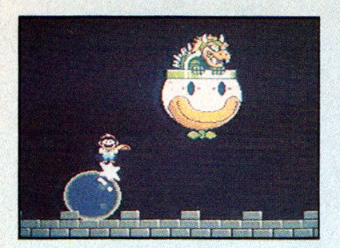


Pasando a la siguiente sección golpea el bloque rojo para que ilumine tu camino. Avanza con cuidado cayéndole encima a los Koopas.



Espera a que Bowser te lance 2 Mechakoopas, tómales y arrójalos hacia arriba para que caigan en la cabeza de Koopa; después de darle 2 se irá y al regresar ten cuidado con el fuego que te arroja.

La princesa, aunque está prisionera, te ayudará lanzándote un hongo.

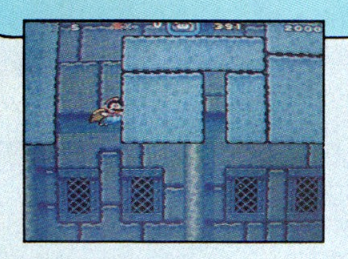


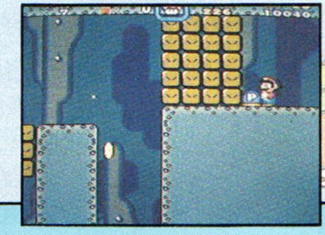
Ahora Bowser te atacará arrojándote unas súper burbujas. Sáltalas o rebota en ellas saltando con A y espera a que te lance más Mechakoopas y repite toda la jugada; después Koopa regresará con otro plan de ataque...¡rebotando! esquívalo y repite la jugada.

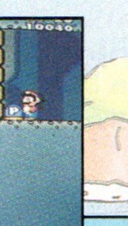


MORTON'S CASTLE

Al comenzar vuela hacia la izquierda con cuidado y encontrarás un atajo. AXY





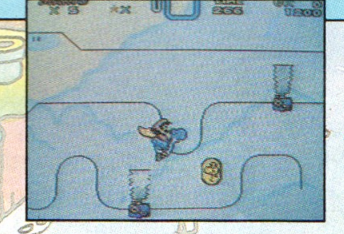


VAINILLA SECRET 1

Vuela desde donde indica la foto hacia la izquierda y encontrarás el camino estrella.

VAINILLA DOME 2

En donde indica la foto acciona el P-Switch, salta el hoyo y baja por el que sigue; ahí encontrarás una llave y abajo la cerradura para llegar al Switch Palace Rojo.



BUTTER BRIDGE 2

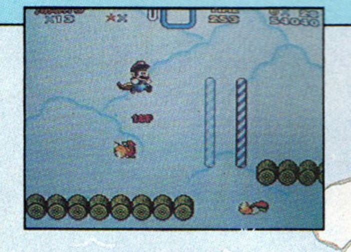
Llega con capa a la parte donde indica la foto; pasa la media meta y te regresas. Ahora salta sobre los Súper Koopas sin caer al piso; esto es menos difícil si dejas presionados Y y B.

SPOT





Si llegas con Yoshi y capa, toma vuelo y despega justamente en la orilla dejando presionados Y y B, así llegarás fácilmente a la media meta. AXY

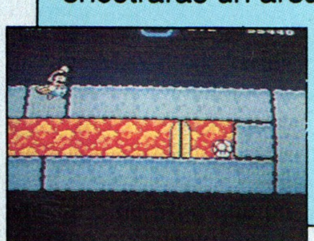


CHEESE BRIDGE AREA

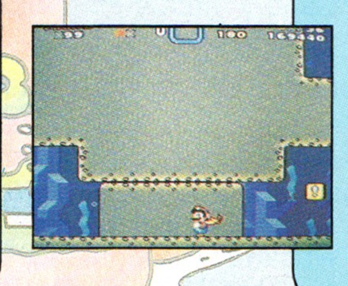
Pasa volando por debajo de la meta y encontrarás el camino a "Soda Like".

LUDWIG´S CASTLE

Salta y sube como indica la foto y encotrarás un área para hacer vidas.

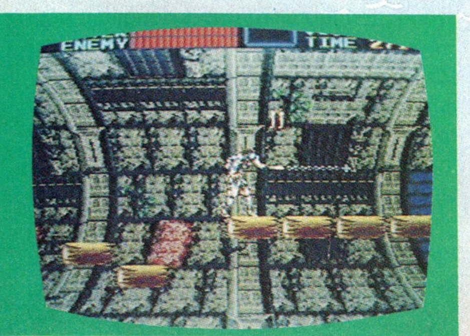


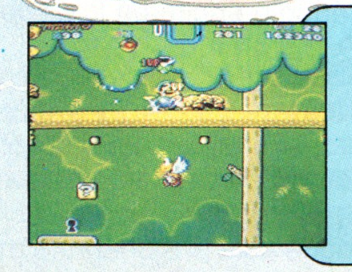
Cuando caiga el techo con picos presiona **L** y **R** para que tiemble; esto no sirve pero es curioso.



FOREST OF ILLUSION 2

Al llegar al bloque amarillo regresa y encontrarás el camino a Switch Palace Azul.





FOREST OF ILLUSION 1

Al tomar el "Power Balloon" regrésate por debajo de los troncos para llegar a la llave.



FOREST OF ILLUSION 4

Sin tomar la vida que tiene "El Koopa de la Nube", agarra un caparazón y suéltalo contra el primer tubo y presiona R sin bajarte de la orilla. Así el caparazón rebotará y podrás hacer vidas con los erizos que te arrojan. Para hacer más vidas toma la que te da el Koopa de la nube y el te lanzará más erizos, pero ten cuidado con los que caen cerca de ti.

AXY

CHOCOLATE ISLAND 2

En esta escena las secciones cambian dependiendo del tiempo en que avanzas y las monedas que colectas; si llegas a la 3a. sección con 250 segundos o más,encontrarás el camino a Chocolate Secret.

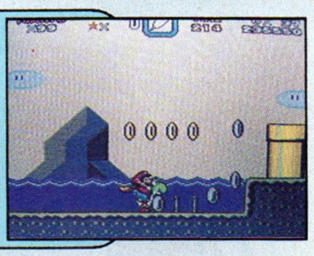




CHOCOLATE ISLAND 5

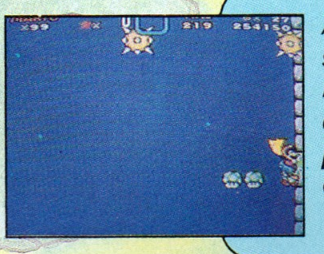
Toma el P-Switch Gris que está arriba de donde sacas a Yoshi; al llegar a donde hay un caparazón verde acciónalo y avanza un poco, caerán monedas grises, tómalas y harás puntos.

SPOT



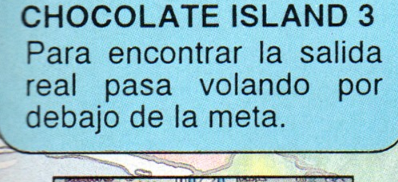
CHOCOLATE ISLAND 3

Para encontrar la salida real pasa volando por debajo de la meta.



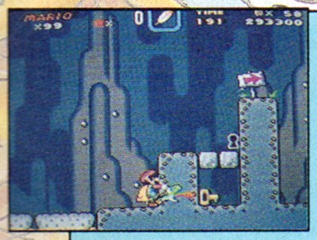
Al llegar a la sección donde vas bajando, si te colocas en el centro encontrarás un bloque que te dará Súper Estrella; después de pasar la zona donde hay monedas pégate a la derecha y no frenes tu caída, encontrarás 2 vidas dentro del agua.

SPOT



VALLEY GHOST HOUSE

Al llegar a la segunda sección acciona el P-Switch y corre hacia la derecha. En la 3a. y 4a. puerta encontrarás una salida y en la 5a. el cuarto con llave. Aquí toma el P-Switch y golpea el bloque amarillo, tú puedes controlar la dirección de las monedas, trata de hacer un tipo de escalera presionando el control ↑ alternando. Ahora acciona el P-Switch y podrás subir hacia la llave.



VALLEY OF BOWSER 4

Aquí podrás tomar la llave solamente con Yoshi, para sacar el camino estrella.

Al llegar a la puerta, no te bajes de la plataforma y desciende junto con ella. Ahí encontrarás la media meta. *AXY*

¿Viste qué rápido?
Sin embargo has visto muy poco del fabuloso Súper Mario World. Recuerda que en este cartucho tú podrás almacenar tus juegos y si logras las 96 escenas tómale una foto al televisor y mándala a Club Nintendo para que publiquemos tu nombre en la sección de los records.



CURSO

Nintensivo

Nemo es un niño muy soñador y muy valiente, por eso, cuando el reino de los sueños fue invadido por el rey de las pesadillas, la pequeña princesa del reino de los sueños pidió ayuda a Nemo es aquí donde comienza la aventura. El reino de los sueños está dividido en 7 escenas, a través de las cuales Nemo debe buscar cierto número de llaves para pasar a la siguiente escena; al completar las 7 escenas del mundo de los sueños, Nemo entrará al mundo de las pesadillas, donde se encuentra secuestrado el rey Morfeo. Nemo no está solo en esta aventura, ya que tiene la ayuda de ciertos animales.

A Nemo lo controlas así:

← → Para el lado que muevas el control, Nemo se moverá.

↓ Nemo se agacha o puede descender cuando esté colgado de una rama o pared con un traje.

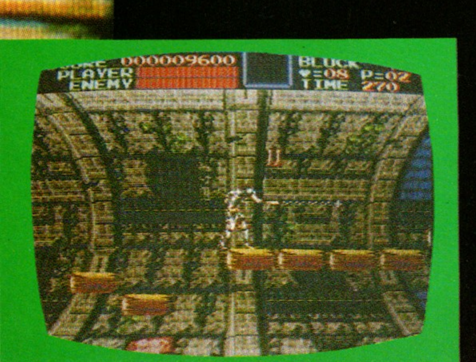
↑ Sólo cuando tiene la ayuda de ciertos animales, puede escalar paredes y troncos.

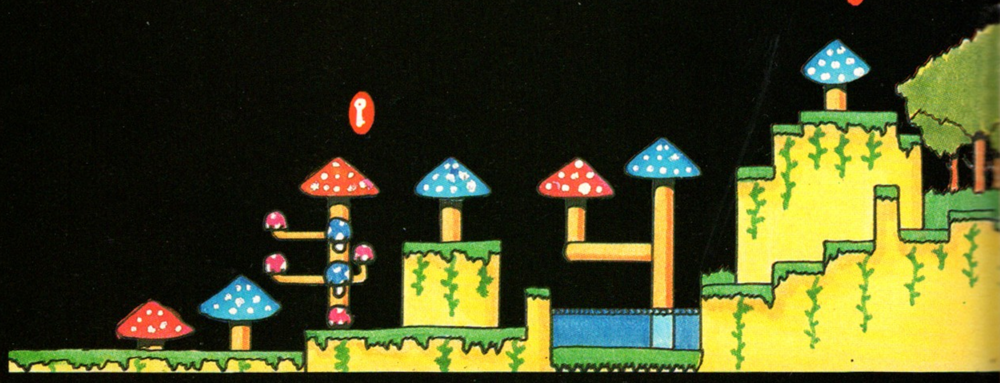
Botón B: lanzar dulces (si los dulces le pegan a un enemigo, no lo eliminan, sólo lo aturden un momento)
Botón A: saltar
Select: Para quitarse los trajes.

MUSHROOM FOREST

Para tomar la segunda y la tercera llave de esta escena es necesario que tengas el traje de rana, ya que están muy altas y sólo así las podrás alcanzar.

Para tomar la cuarta y la quinta llave deberás usar al topo (primero brinca los 2 pequeños sapos que bajan corriendo); si te sigues escarbando hasta la esquina inferior derecha encontrarás un pasillo donde obtendrás al lizard y una vida **B**; con el lizard podrás obtener otra vida si subes donde indica el mapa; ya que la tomaste, regresa con el topo y úsalo otra vez, ahora ve a la derecha, cuando encuentres a la rana, úsala para que cruces la cascada y tomes la última llave en la parte alta de la cascada.







TRAJES

Para que Nemo pueda obtener la ayuda de los seres del mundo de los sueños, Nemo debe darles 3 dulces, estos son los animales y sus cualidades.



SAPO
Ataca a los enemigos con un poderoso panzazo; da grandes saltos y es rápido en el agua, aunque muy lento en la tierra.



GORILA
Este amigo es muy agresivo, ataca con golpes y es bueno para escalar, pero por ser muy grande no brinca muy bien.



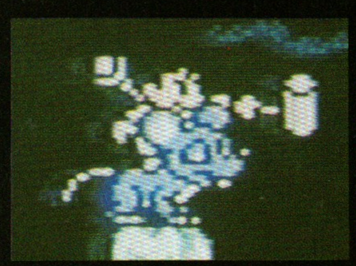
TOPO
Sólo aparece en la primera escena, no ataca ni brinca, pero puede hacer túneles en la tierra.



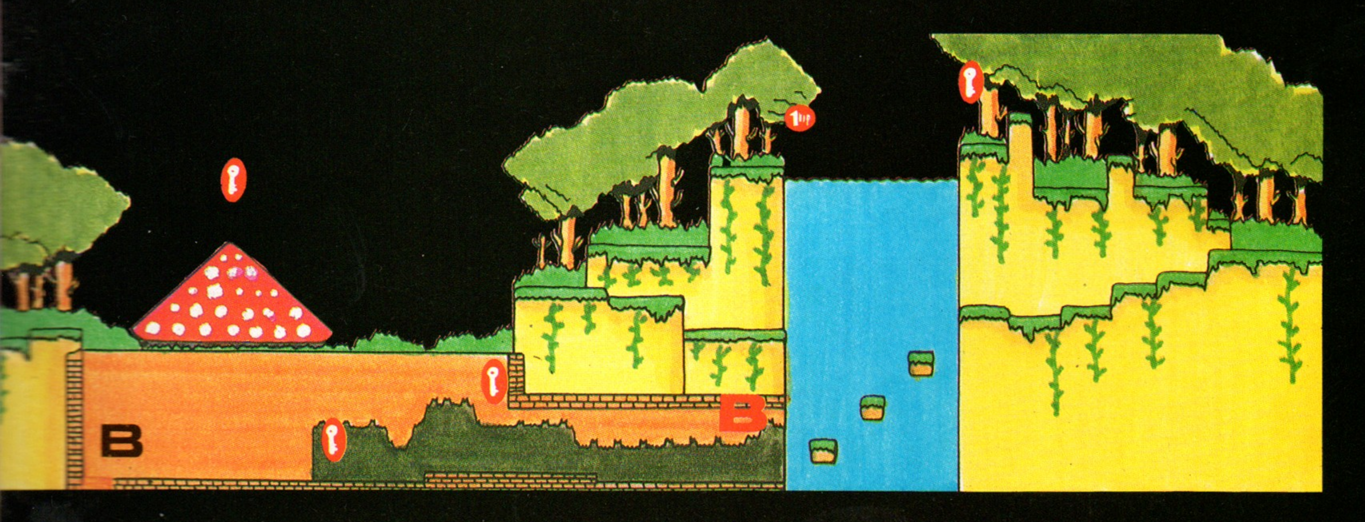
ABEJA
Vuela por cortos períodos de tiempo, ataca con aguijones, pero es un poco lento en la tierra.



LIZARD
Por su pequeño tamaño puede entrar a cualquier lugar, es muy rápido para caminar y escalar, pero no ataca y su brinco es corto.



RATON
Tiene la cualidad de poder romper paredes; con él puede trepar y es de buena velocidad.



Esquiva a estos molestos enemigos. ellos bajarán en ondas y cuando te localicen se arrojarán en línea recta; cuando esto pase corre rápidamente, no los golpees, porque volverán a salir.

SPOT



FLOWER GARDEN

Para poder avanzar en esta escena necesitas al lizard, ya que sólo él cabe por este pequeño **A** hueco; deberás subir a la punta del árbol donde se encuentra el lizard y la primera llave, así que no olvides al gorila que se encuentra casi al principio.

HOUSE OF TOYS



Las 3 primeras llaves son fáciles de encontrar y conseguir antes del tren.

Al subir al tren, éste comenzará a avanzar automáticamente; deberás tener buenos reflejos porque saldrán pequeños aviones que se te arrojarán y globos que te bombardearán. Para evitar las bombas, espera que arrojen una y pásate rápidamente



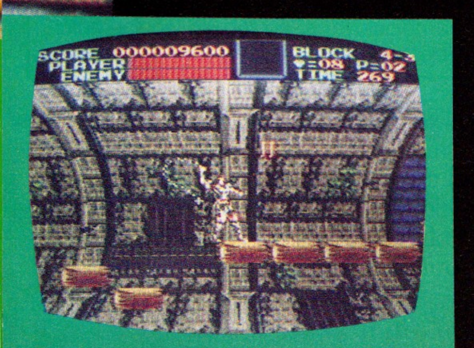


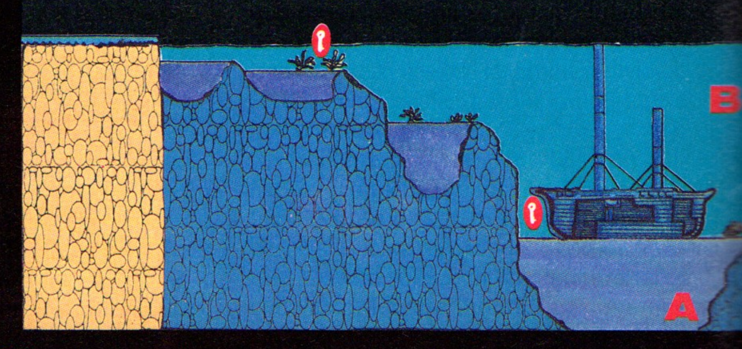
NIGHT SEA

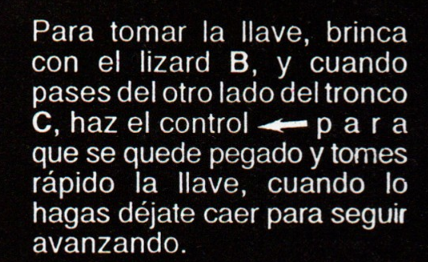
Para encontrar una vida extra entra con el cangrejo hermitaño a donde indica el mapa **A**.

No te preocupes si no tomas estas llaves, al final habrá 3 Cuando tomes el gran pez **B**, muévete a donde indica el mapa **C**, entrarás a una cueva secreta donde encontrarás una vida y la tercera llave.

Brinca con mucho cuidado con la rana, para no picarte y poder tomar la cuarta llave; antes que entres al agua te recomendamos te quites el traje de rana porque Nemo es más fácil de manejar en espacios más cerrados.







Para tomar la llave, brinca con el lizard **B**, y cuando pases del otro lado del tronco **C**, haz el control ← para que se quede pegado y tomes rápido la llave, cuando lo hagas déjate caer para seguir avanzando.

Dentro de la cueva, atrapa la abeja para tomar la segunda y tercera llave y pasar del otro extremo.

Usa la misma técnica para esquivar a estos enemigos y tomar la cuarta llave.

Quítate el traje de abeja para bajar al pasadizo que se indica en el mapa, ahí encontrarás la quinta llave y una vida.

Necesitas tomar este lizard, ya que sólo así podrás subir al árbol donde está la sexta y última llave.



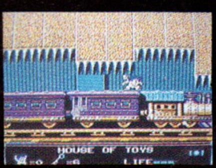
No importa si no puedes subirte a los cuadros, las vidas y energía las podrás tomar si brincas como indica la foto.

Para pasar más fácilmente por aquí, adelántate un poco y en cuanto se te arroje la ardilla, bríncala y así no te molestará cuando te tengas que agachar.

No te preocupes si no tomas estas llaves, al final habrá 3 para completar la misión.



Ten cuidado al llegar aquí, ya que bajará y subirá rápidamente el techo, algunas partes no te alcanzarán, en otras te tendrás que agachar y otras pasarte cuando estén arriba. déjate caer y camina a la derecha para tomar el lizard y así puedas agarrar la vida extra, la segunda llave y la abeja.



Usa el cangrejo hermitaño aquí para encontrar la quinta llave que está abajo escondida.





En esta zona brinca para irte por arriba, ya que abajo hay filosos picos que te comen toda la vida con sólo una vez que los toques.

CASA DE NEMO

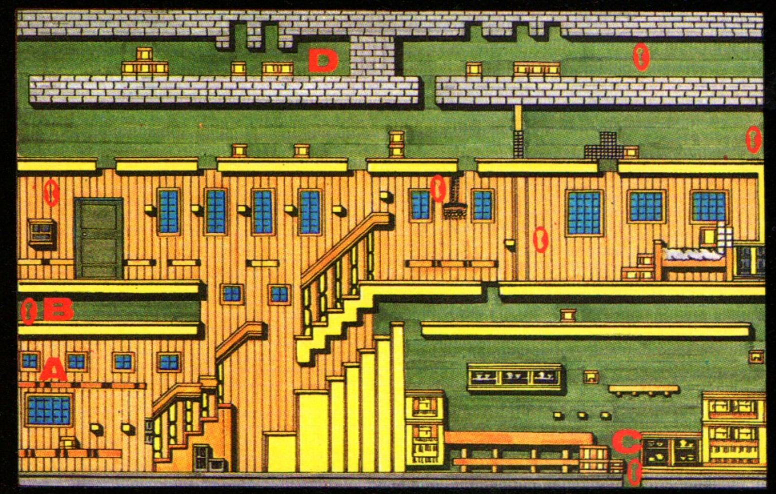
Captura este sapo **A** para tomar la primera llave, que se encuentra arriba de él.
Con el sapo, baja al pasadizo que indica el mapa **B** y llegarás al sótano **C**, déjate caer y camina a la derecha para tomar el lizard y así puedas agarrar la vida extra, la segunda llave y la abeja.

Ya con la abeja podrás subir a tomar la tercera llave en la lámpara y la cuarta llave junto a la puerta. Sube a la azotea a la derecha por la quinta llave.

Ve por el ratón que se encuentra en el techo del lado izquierdo **E**; ya que lo tengas y rompas la pared, avanza y rompe los demás bloques, toma la 6a. llave y baja al dormitorio, luego toma la abeja y ve por la séptima llave.

Ten cuidado con el chango que cuida esta llave; véncelo con los aguijones de la abeja.

Hazlo con calma ya que si pierdes una vida te devolverán hasta el principio de la escena y tendrás que repetir casi todo lo anterior, ¡Calma!

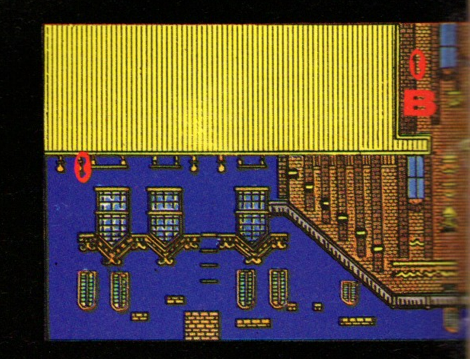


TOPSY TURVY

Para encontrar la primera llave debes correr todo a la derecha, después devuélvete y sube para encontrar la rana y la segunda llave.

Usa la abeja para derrotar a lo monos y tomar la tercera llave; después sube A y ahí encontrarás la cuarta llave y el ratón para seguir avanzando B. Al caer del cuarto de arriba, toma la rana y camina un poco a la derecha, después muévete a la izquierda; el mono que estaba habrá desaparecido y así tomarás más fácil la quinta llave.

Sube por las bases y toma a la abeja **C**, con ella vuela a las entradas que están en el techo; a la izquierda hallarás una vida, y a la derecha, la sexta llave.



NIGHTMARE LAND

¡Al fin se acerca la gran batalla! antes de entrar la princesa Camille te dará un morning star (que podrás escoger con Select); si aprietas rápido darás golpes simples, si lo dejas apretado cargará un poderoso beam (rayo).



Para pasar los picos, primero da un pequeño brinco, después, al llegar aquí, déjate caer y rápidamente haz el control para que te pegues a la red y así brinques con más seguridad.



Nightmare Land se divide en tres escenas con sus respectivos jefes cada uno.

Veamos primero el temible nivel Nightmare Land 1:



CLOUD RUINS

Ten mucho cuidado donde salen las 3 nubes que se mueven, porque te saldrán los espectros, esquiva a uno y trata de moverte rápido a la nube que se mueve en diagonal.

Toma la abeja en el campanario y vuela en diagonal hasta la primera nube que veas; al tocarla, la pantalla avanzará automáticamente para arriba, vuela y párate rápido en la primera nube que encuentres. Es importante que te apures, pues si la parte de abajo de la pantalla te alcanza, perderás una vida.

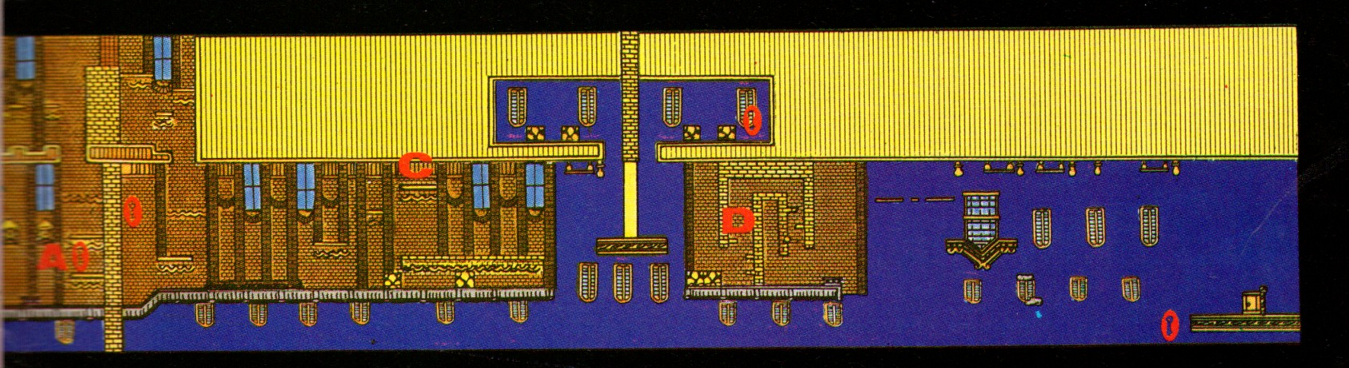
Para poder pasar por aquí **A** es necesario que tengas el Lizard que se encuentra en la parte de arriba del edificio; si tienes la abeja llegarás fácilmente, pero si no la tienes agarra la rana que está en la parte de abajo.

Cuando llegues a la parte en la que la pantalla baja automáticamente **B**, trata de que el espectro baje cuando tú estés bajando, si no te estorbará todo el camino. No te desesperes si la parte de arriba de la pantalla te cubre un poco, no hay problema, pero muévete cuando estés seguro a qué nube vas a saltar.

Todas las llaves están al final.



Ten cuidado aquí **D**; esquiva a los 2 espectros, pero cuando salga el buitre sube rápido, luego encontrarás la salida; para tomar la séptima llave vuela rápidamente con la abeja pues un retraso puede ser fatal.



Para pasar por aquí, vigila y observa la secuencia en la que salen las flamas entonces pásate corriendo no habrá necesidad de brincar.





Para llegar a la otra orilla, brinca desde el tronco. Hazlo con cuidado

Al enemigo lo vencerás con 6 golpes de beam del morning star, cargado al máximo; a los pequeños pingüinos que te arroja destrúyelos con golpes simples y esquiva las pequeñas bolas rápido.



Nightmare Land - 2

Para pasar por aquí, primero debes ir por el Lizar que está arriba a la derecha, después ve a la izquierda y sube por la pared sin que te toquen las llamas, así que estudia sus movimientos para que sea fácil, no te desesperes.



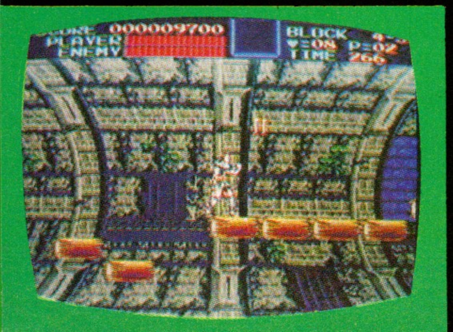
Cuando veas la rana no intentes subir por aquí, saldrán muchos espectros. Sigue avanzando para la derecha y hacia arriba, pero ten cuidado.



Aquí no te preocupes por las llamas de arriba, sólo por las de abajo y por los espectros.



Da un gran salto para pegarte a la pared y tomar el sapo; después ve por abajo para llegar otra vez por las llamas, pero ahora sí ten cuidado con las de arriba porque al sapo sí lo alcanzan. Esta parte es difícil,



conserva la calma, en vez de pasar corriendo da un muy ligero salto que te hará avanzar más rápido.



Ten cuidado en la cueva en la que los picos bajan; si caes accidentalmente al agua golpea a los cocodrilos dos veces con el morning star. A las abejas también las vencerás con un beam..



Para vencer a la mantarraya (Jefe 2) es importante que te mantengas en la parte alta de la base; cuando se quede quieta dale un beam, pero ten cuidado porque te arrojará fuego; cuando desaparezca de la pantalla, mantente en movimientos rápidos. Te atacará de dos formas; cuando se deje caer así



Nightmare Land - 3

Al ver el ratón, tómalo, sube con cuidado y escala con él la pared.



Estudia la salida de las llamas para pasar sin problema, también ten cuidado con los buitres.



Al llegar aquí revisa con cuidado, ya que encontrarás



3 vidas.

Para vencer al rey de Nightmare Land debes ser muy rápido, te atacará con bolas rojas, las cuales podrás vencer con un golpe o con un beam y con rayos que deberás saltar; fíjate bien porque cuando mueva las manos te lanzará rayos. Es importante que te mantengas disparando beams porque sólo así lo vencerás

¡Sé valiente!





Para pasar haz lo siguiente: Espera a que te salga una abeja y bríncala, corre a la derecha persiguiéndola y sube; si la abeja te sigue aún, no saldrán las aplanadoras, baja por el lizard y después regrésate si te correteó la abeja para que por ahí subas por el ratón. *SPOT*



TUS JUEGOS DE NINTENDO

UNO DE LOS MAS GRANDES MISTERIOS DE LA HUMANIDAD

Una de las figuras arqueológicas más misteriosas del mundo son los Gigantes de Piedra de la Isla de Pascua, una isla con una superficie de apenas 20 km² cuyo punto más cercano es Chile en el Continente Americano. ¡Imagínate!, queda a más de 3,000 km. por eso se dice que es uno de los lugares más aislados del mundo.

Pues bien, en este solitario lugar llamado así porque cuando un grupo de holandeses lo descubrió era día de Pascua, se encontraron más de 600 cabezas de piedra con un peso que variaba entre las 50 y 70 toneladas.

Generaciones de científicos aún no se explican cómo llegaron a la isla sus primeros pobladores, ni cómo fue posible que movieran a esos gigantes y los enterraran en la tierra.

El misterio de esto es que en ese lugar no existen árboles grandes que les permitieran usar sus troncos para rodar o empujar las cabezas.

Algunos de estos gigantes alcanzan los 21 metros, el equivalente a un edificio de siete pisos y a veces están enterrados desde la cintura y sólo sobresalen el cuello y la cabeza. Otra cosa increíble es que sobre las estatuas colocaron un sombrero o "Pukao", también hecho de piedra. ¿Cómo lo colocaban?

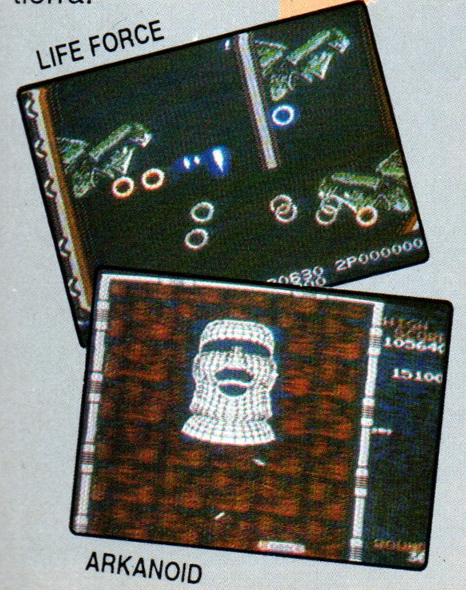


Nadie lo sabe, ni tampoco porque las 600 cabezas, miran todas hacia el Océano Pacífico.

Algunos investigadores opinan que para tallar y transportar estas figuras de piedra, los moradores del lugar pudieron recibir ayuda extraterrestre, lo que no se ha confirmado.

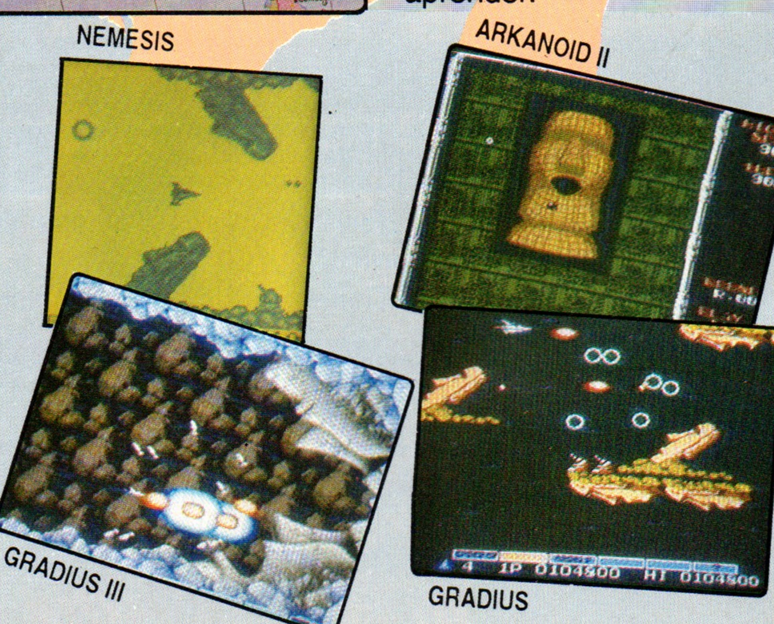
Tanto misterio ha hecho que algunos juegos de Nintendo incluyan las Cabezas de la Isla de Pascua: Star Tropics, Gradius, Life Force y Arkanoid en Nintendo; Súper Mario Land y Nemesis en Game Boy, así como Gradius III en Súper Nintendo.

La próxima vez que veas estas cabezas en un cartridge de Nintendo, en un libro o en una foto, cuéntale a tus amigos o a tus Papás lo que acabas de aprender.



LIFE FORCE

ARKANOID



NEMESIS

ARKANOID II

GRADIUS III

GRADIUS

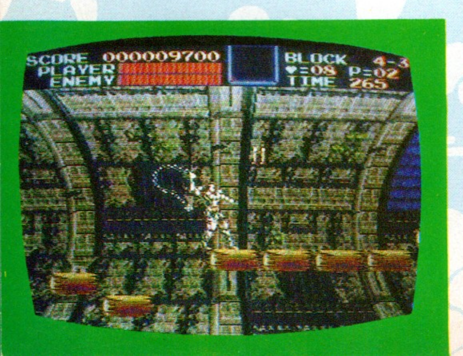
analizando a: TaleSpin

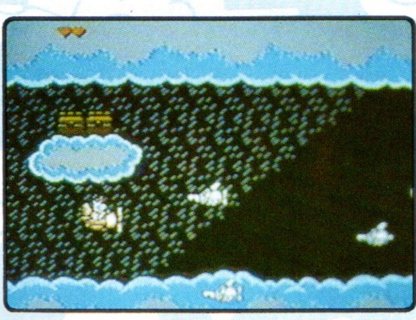
No cabe duda que si Capcom sabe hacer algo muy bien son los juegos de caricaturas de Disney, ya nos lo ha demostrado con juegos como Rescue Rangers, DuckTales, Mickey Mousecapade, Little Mermaid y esta vez Tale Spin.



¡Ahí nos vemos cocodrilo! Verifica el tamaño del jefe.

En este juego tenemos que ayudar a nuestro amigo Baloo (¿lo recuerdas? el oso que sale en el Libro de la Selva) en su misión de rescate en su aeroplano, a través de 8 misiones que son: Barco Hundido, Estadio de Base Ball, Nubes, Casa Embrujada, la Ciudad, la Caverna, Jungla y la Montaña.





Los efectos de lluvia son muy buenos ¡hasta con relámpagos!

Con el dinero que ganes en cada misión podrás comprar aditamentos para tu avión, como: velocidad, resistencia, mejor arma, además de vidas y continues.



¿Quieres llevarte algo para tu avión?

Tienes que ser muy rápido con el arma, ya que en algunas partes encontrarás cosas escondidas.

Si te han gustado todos los juegos de Capcom-Disney; definitivamente no dudes en jugar Tale Spin.



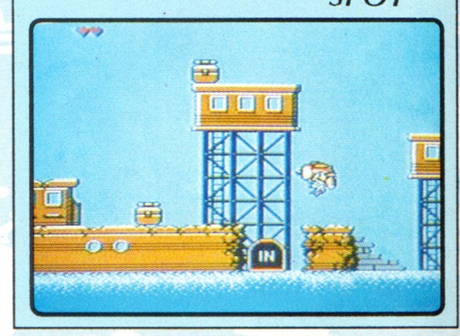
Mira cómo se mueve el jefe invisible.



En los bonus stages secretos consigue premios.

Dispara al hueco como indica la foto y aparecerá la entrada a un bonus secreto. Y un poco antes dispara a la base de la columna y obtendrás una vida.

SPOT



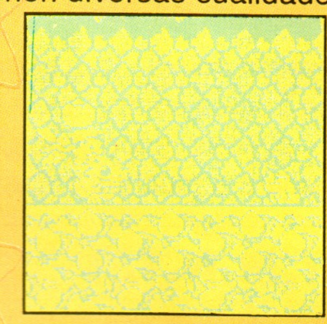


La bolita de cristal

ADVENTURE ISLAND
Todo juego clásico de Nintendo debe tener su versión para Game Boy, y Adventure Island no es la excepción.



La historia de este juego comienza cuando el Doctor Brujo secuestra a la princesa Tina y la lleva a un grupo de islas del Pacífico Sur, hasta donde debe llegar el valiente Mr. Higgins para buscarla y rescatarla.
Esta versión de Adventure Island para Game Boy es parecida a la segunda parte de la serie para NES, así que tendrás que completar 8 islas con una gran variedad de enemigos y jefes.
Además podrás contar con la ayuda de dinosaurios de 4 diferentes tipos, los cuales tienen diversas cualidades.



Si tú eres un fanático de las series de Adventure Island, y en especial de la segunda parte, este es un juego muy divertido que debes jugar.



Los GRANDES de GAME BOY



1 .-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa. Divertido y súper emocionante.



2.- T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder.
Con gráficos muy buenos



3.-Castlevania II
Belmont Revenge
Vive una sorprendente aventura a través de cinco castillos llenos de enemigos tenebrosos y jefes nada fáciles de vencer.

4.-DUCK TALES
5.-OPERATION C
6.-TETRIS
7.-W W Superstars
8.-Dr. Mario
9.-World Cup Soccer
10.-SPIDERMAN



Hemos recibido muchas preguntas para nuestra sección "Club Nintendo Responde" las que iremos contestando número a número para aclarar tus dudas.
No olvides escribirnos, porque gustosos publicaremos tu pregunta, que además ayudará a muchos otros videomaníacos de Nintendo Nes.®

T.M.N.T. I

Pregunta: En el área 3 ¿Dónde está el jefe y cómo lo puedo vencer?
Daniel Cohen Pacini.

Buena pregunta Daniel. Al igual que tú, varios amigos tienen dudas sobre este entretenido juego. Investigamos a fondo y dimos con la solución para ustedes. ¡Atención!
El jefe se esconde en la zona marcada con rojo. (Letra L)

La ruta que te aconsejamos seguir es la siguiente:
A- E- D (G; si perdiste una tortuga) J- K- L.
Para vencer al jefe debes utilizar las armas que posees y de preferencia lánzalas alejado de él.



BATMAN

Pregunta: ¿Hay alguna forma fácil de vencer al jefe y luego al Guasón?

El Guasón es un enemigo muy difícil, ya que no sigue cierto orden para atacar; aléjate lo más que puedas de él para evitar sus disparos y cuando corra hacia ti, atácalo rápidamente con boomerangs o golpe normal. Luego, cuando levante la mano y caigan los rayos, acércate lo más que puedas a él sin dejar de golpearlo, así evitarás los rayos y que no te haga daño si sale corriendo. Es importante que tengas todos los sentidos puestos en el juego, pues es difícil saber de qué forma te atacará.
Memoriza estas instrucciones y tendrás más posibilidades de vencerlo.
¡ Dale su merecido al tramposo Guasón! ¡ Suerte!

Muy pronto Cursos Nintensivos de:
The Legend of Zelda
The Simpsons
Ninja G. Shadow
F-ZERO
T.M.N.T. I
The Flintstones
Mega Man II...
Y muchos otros.
¡Estén atentos a los próximos números!

Envíanos tus preguntas, y sugerencias para la revista a
Editorial Vanidades S.A.
Perú 236 Tercer Piso # 1067
Capital Federal
Buenos Aires
Argentina.

BATMAN

Return of the Joker

Además te daremos algunos Passwords para que logres terminar más rápido tu juego.

Nivel	Passwords
3-1	LGZO
4-1	GNFX
5-1	QGVN
6-1	FFGH
6-2	CKQG

PASSWORDS: Contraseña; clave de entrada.
En ciertos momentos del juego o al perder en los cartuchos con opción de Passwords aparece esta contraseña que debe ser apuntada. Con ella podrás continuar una escena adelantada sin tener que regresar al principio si la pones exactamente en tu pantalla de T.V.
Existen muchos y variados Passwords con palabras, letras, símbolos y combinados.

CONTRA

Para ganar 30 vidas debes realizar la siguiente secuencia (Memorízala): ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START.
Debes ejecutarla rápidamente para que resulte.

CASTLEVANIA

¿Dónde puedo encontrar vida extra?
Si no le pegas a la primera vela al comenzar el juego, sacarás una vida en una vela más adelante. Con este sencillo truco ya no tendrás problemas para pasar el primer nivel.

NINJA GAIDEN

¿Cómo paso a los primeros jefes?
Al iniciar el juego no olvides que si llevas el arma que gira, con un sólo ataque podrás derrotar al primer jefe. Al segundo jefe deberás atacarlo con la misma arma pero en dos ocaciones.

SUPER MARIO BROS. 3

Al llegar a la etapa 4 del tercer mundo, hay 3 tortugas, déjenlas matar a los PARA- GOOMBAS y seguir (Si es posible maten la planta del tubo invertido) hasta la nube, tomen la vida extra, vuelvan hasta las tortugas, tomen una y suéltenla entre los dos bloques de madera; deben subirse sobre los bloques amarillos.
La tortuga matará las bolas verdes de la nube y dará puntaje; espera hasta lograr 1 UP esperando hasta juntar 100 UP.

¿Cómo elimino las flamitas que salen en el desierto?
Esto es más simple de lo que parece, si las atacas con la cola de Mario cuando apoyen la cabeza en el piso, las vencerás sin problemas.

¿Cómo hago que salga el barco blanco en la primera pantalla?
Para lograrlo necesitas que la cantidad de monedas que tomes sea repetida en sus dos dígitos (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes; con 77 monedas el score debe terminar en 70 y tienes que terminar tu tiempo en una escena cerrada porque si terminas en 1 ó 7 te aumenta 50 más en el score y éste se modifica.

T.M.N.T. I

¿Qué ruta debo seguir en el área 4 y cuál si pierdo una tortuga?

La ruta más conveniente es:
1 - 2 - 3 - 6 - 8 - 9 - (13 si perdiste una tortuga) - 12 - 15 - 16 - 17.
Cuídate de las bombas que te lanzan los aviones, porque si te eliminan tendrás que regresar al principio.

TINY TOON

¿Cómo puedo ganar vidas extras cuando me salga el pato espacial?

Cuando te enfrentes al pato espacial, debes burlarlo con calma y pegarle 3 veces. Si ganas, te dará 3 vidas extras. Si pierdes te quitará una vida y el corazón. Hazlo con cuidado y no tendrás problemas.

No olvides enviar tus secretos y trucos para compartirlos con otros jugadores de Nintendo en la sección S.O.S (Servicio Organizado de Secretos) ¡ESCRIBENOS!



SUPER ESPE

FINAL FIGHT

En ciudad Metro ha sido elegido un nuevo Alcalde, pero la banda de Mad Gear ha secuestrado a su hija; escoge entre los poderosos Cody o Haggar para realizar tu misión de rescate.

SUPER GHOULS & GHOSTS

Una vez más el valiente Arthur deberá luchar contra demonios y fantasmas para poder rescatar a la princesa cautiva. Gráficos y música sorprendentes.

F-ZERO

PILOTWINGS

¿Crees que tienes aptitudes para pilotear un avión? Prueba este cartucho que ofrece efectos visuales fuera de serie.

THE LEGEND OF MISTICAL NINJA

Unete a una nueva misión de rescate; la pequeña princesa Horo-Horo fue secuestrada por el poderoso Warlord. Variada acción y diversión

SIMCITY

Eres el Alcalde de una nueva ciudad; de tus decisiones depende que la ciudad sea grande o desaparezca; excelente para papás.

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL

Este juego ofrece gran variedad de jugadas y movimientos para los aficionados... y los no aficionados también.

D-FOR

SUPER TENNIS

Sólo un gran jugador podrá completar los más grandes circuitos mundiales; escoge entre rounds de singles o de dobles.

CASTLEVANIA IV

Definitivamente es de los me hay. Pasa muchos niveles d para llegar a la batalla final



CIAL 16 BITS

nduce una de 4 poderosas naves a través de 15 pistas y sé el campeón de la Fórmula-Zero. Gran acción y gráficas formidables.

SUPER OFF ROAD

El emocionante mundo de las camionetas 4 X 4 ha entrado al Súper NES. Gana competencias y equipa tu camioneta para ser el mejor.

RIUS TWIN

Se han reportado nuevos disturbios en el planeta Darius; es hora de que realices una de las misiones más peligrosas de tu vida. Tú solo o con un amigo.

GRADIUS III

El temible imperio Bacterión se prepara a atacar de nuevo. Tú y tu poderosa nave son los únicos que podrán detenerlos una vez más. Entra en acción y emociónate.

Ahora tienes el control de un nuevo helicóptero, con el que tendrás que cumplir una misión de infiltración a territorio enemigo; gran acción y efectos de escala lo hacen único.

ROCKETEER

Tu chica ha sido secuestrada por espías Nazis. Sólo tú con tu poderoso cohete, podrás realizar esta misión. Con gráficos impresionantes.

res juegos que
trampas y peligros
contra Drácula.

THE LEGEND OF ZELDA III

La súper esperada secuela de la serie, ahora con el poder del Súper NES. La tierra de Hyrule se encuentra en peligro, acompaña a Link en esta nueva aventura.

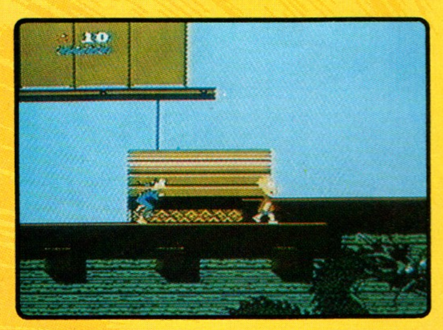
U.N. SQUADRON

El país de Aslan ha sido invadido por terroristas. Sólo los mejores pilotos del mundo: "U.N. Squadron" podrán liberar al pequeño país de sus captores.

analizando a:

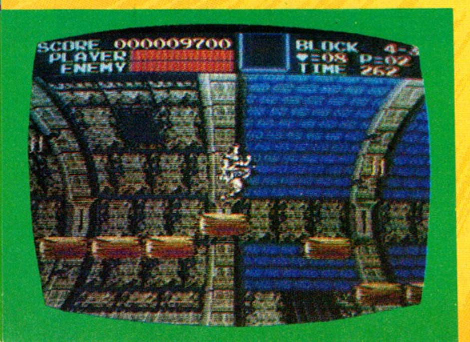
THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

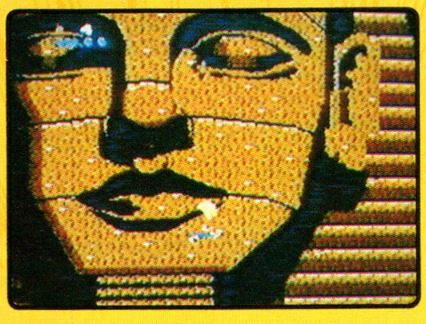
En este juego, nuestro viejo conocido Bart Simpson nos demuestra las múltiples cualidades que posee, ya que después de haber salvado al mundo de una invasión extraterrestre, ahora se revela como artista al ganar un concurso de dibujo.



¡Ten cuidado Bart ! todo es un plan de Mr. Burns.

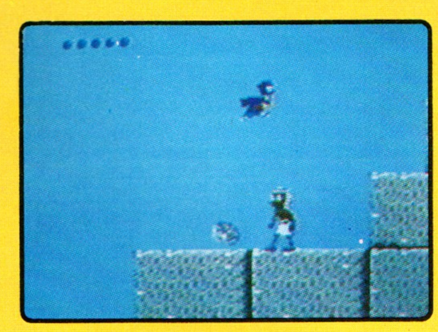
El premio que obtiene es la posibilidad de viajar por todo el mundo en búsqueda de tesoros "Krusty", pero lo que Bart no sabe es que todo está planeado por el Sr. Burns quien piensa que éste es el momento de deshacerse de los Simpsons, de una vez por todas.





De China a Egipto, la Bartmanía sigue.

Para lograrlo, el Sr. Burns colocará trampas e infinidad de obstáculos y pedirá la ayuda de sus graciosos parientes.



Bartman a tu servicio, viejo.

Este cassette tiene tal variedad de escenas que así como podrás verte buscando tesoros, también lo harás en etapas de acción; jugando rompecabezas, memoria y hasta trivia de los Simpsons.

Tus enfrentamientos con los parientes de Mr. Burns se desarrollarán después de que hayas obtenido los tesoros de cada país que visites.



El abominable Burns de las Nieves, es una persona muy fría.

Si el juego anterior de los Simpsons fue bueno, éste lo supera y eso lo comprobarás al jugarlo. No te lo pierdas.

Para que te den la estatua Krusty en la muralla China, sólo ve donde se encuentra Lisa y tócala; más adelante te darán la estatua. *SPOT*





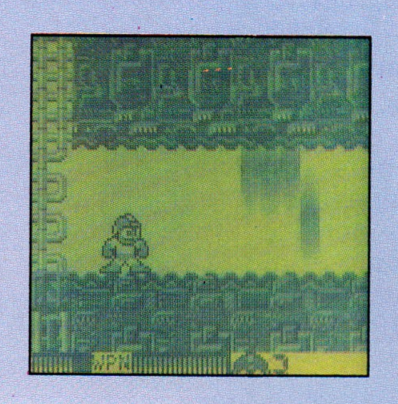


MEGAMAN Dr. Wily´s Revenge

En la última escena (fortaleza de Dr. Willy) se me acaba la energía y las vidas¿hay una forma de hacer vidas y energía?

Ernesto Escutia

Sí. En la parte que indica la foto, destruye los tornillos que salen del suelo con el arma de elecman, así te darán energía para Megaman, armas y hasta vidas.

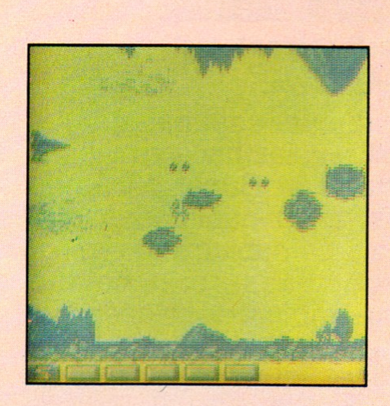


NEMESIS

Ya he terminado varias veces el cartucho de Nemesis, pero no pasa nada, sólo vuelvo a empezar, ¿es ése el final?

Carlos Castillo

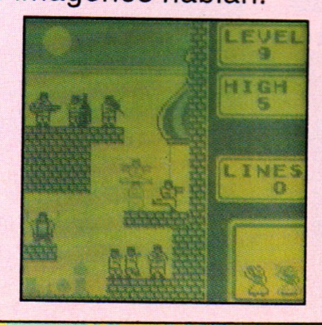
No. Para poder ver el final de este juego es necesario que empieces desde la primera escena y pases todo. Si escoges de la segunda escena en adelante, no podrás ver el final.

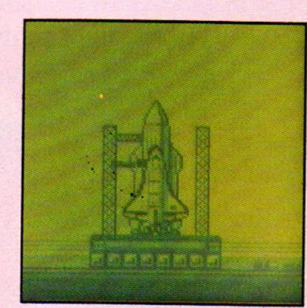


TETRIS

En TETRIS he terminado el 9-4, y salen unos bailarines, ¿sale alguna otra cosa si termino el 9-5 o nada más los bailarines? **María D. Esquivel**

Las imágenes hablan.







La bola de cristal

Cada 100 años, las fuerzas de la obscuridad renacen, Drácula ha vuelto, pero para su desgracia Simon también.

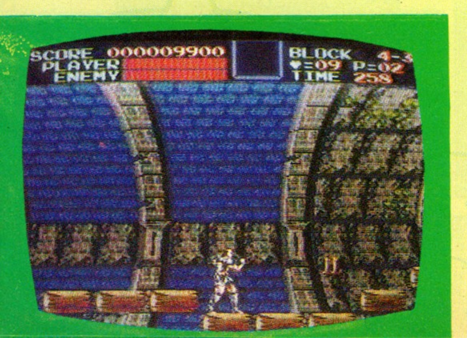


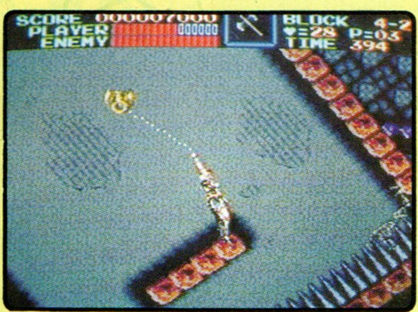
En esta escena la maleza se mueve con el viento.

La nueva secuela de los Castlevanias hace su triunfal entrada al Súper Nintendo mostrando cualidades que nunca se habían visto en un juego casero; sonido orquestal, fondos estupendos, enemigos gigantescos y, sobre todo, una gran cantidad de efectos visuales que te asombrarán.



Belmont en plena acción, contra el murciélago hecho de tesoros.





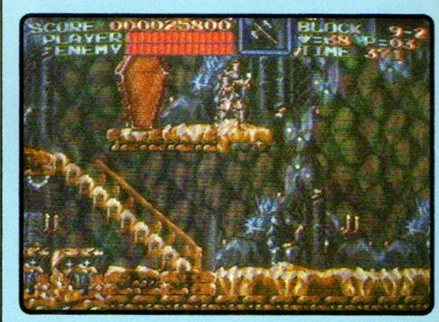
En esta escena Belmont tiene que colgarse porque el cuarto gira y puedes caer a los picos.

Esta vez Simon deberá enfrentarse a su archi-enemigo, pero antes pasarás por 11 siniestros niveles llenos de trampas y enemigos que intentarán detenerte a toda costa.



La batalla final: Drácula vs Belmont.

Pero tus enemigos no son los únicos que han aprendido trucos nuevos,ya que Simon ha aprendido a lanzar su látigo en 8 direcciones y también a ondularlo para defenderse de ciertos enemigos; además aprendió a atorar su látigo para colgarse y pasar obstáculos.



Al llegar a la escena llena de tesoros sube al lugar donde indica la foto y cuando te jale el fondo presiona el control hacia ↑ .

SPOT

Súper Castlevania 4 para Súper NES.
¡Súper sensacional!



Antes de subir las escaleras que te llevan a Drácula salta al vacío y encontrarás una base invisible, ahí te darán todo para vencer a Drácula.

AXY

RECUERDA • RECUERDA • RE
RECUERDA • RECUERDA • RE

¡RESPONDE Y GANA!

REVISTA



Regala..!

1er PREMIO

Un equipo
Nintendo N.E.S.®
" Challenge Set "
* Incluye consola, 2 controles y juego Mario Bros. 3



¡Además!

Para las primeras 3 cartas sorteadas, un fantástico cartucho para tu equipo Nintendo N.E.S.®

Contesta nuestras preguntas, envía tus respuestas por correo y podrás participar en este sensacional concurso para ganar los fantásticos premios que H. Briones (Distribuidor oficial de Nintendo del país) y revista Club Nintendo tienen para ti.

"Esperamos tu respuesta hasta el día 30 de Noviembre de 1992"

* Sólo válido para Argentina

Editorial Vanidades S.A. - Perú 236 Tercer Piso # 1067
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina

El sorteo se realizará el día 5 de Diciembre de 1992



CLASIFICADOS



BUSCA LOS PRODUCTOS NINTENDO EN:

CAPITAL FEDERAL

La Casita - Video Club
M.A.F. - Video Club
Village - Video Club
Sal - Video Club
Video de la Esquina
Bariloche - Video Club
New Films - Video Club
Lider - Video Club
Del Taller - Video Club
A.M. - Video Club
Video Winners
Constituyentes - Video Club
S. B. - Video Club
Breton - Video Club
Caribe - Video Club
Phoenix - Video Club
Libra - Video Club
París - Video Club
Moretti - Video Club

GRAN BUENOS AIRES

Cine Hogar - Video Club / Martinez
GVC - Video Club / San Isidro
Del Reaonquiesta - Video Club / Bella Vista
Full Time - Video Club / Campana
Nueva Primer Fila - Video Club / Adrogué
Peep Show - Video Club / Bella Vista
R.D. - Video Club / Caseros
Cañuelas - Video Club / Cañuelas
Visión - Video Club / Olivos
Style - Video Club Hurlingham

PCIA. DE BUENOS AIRES

El Pato - Video Club / Mar del Plata
Gran Video Rondeau / Bahía Blanca
Tutan - Video Club / La Plata
Garden - Video Club / Azul
Huergo - Video Club / Ing. Huergo
Weekend - Video Club / Henderson
Blumonau - Video Club / Gral. Villegas
Ta Te Ti - Video Club / Mar del Plata
Franco - Video Club / Tres Arroyos
Quezada - Video Club / Lincoln
Trenque Lauquen - Video Club / T. Lauquen

INTERIOR DEL PAIS

Luna de Papel - Video Club / Córdoba
Imperial I - Video Club / Tucumán
Foto Thuman - Video Club / Neuquén
New Center - Video Club / Gral. Pico
Best Seller - Video Club / Rosario
Centro - Video Club / Santa Fe
Gardelli S.A. / Santa Rosa



Para publicar en este espacio comuníquese a:

DEALER (División Video Games)

Ayacucho 457 2º piso of.21
Tel.: 953-7336 - Fax: 953-4359
Buenos Aires - Argentina

4D - diseño publicitario

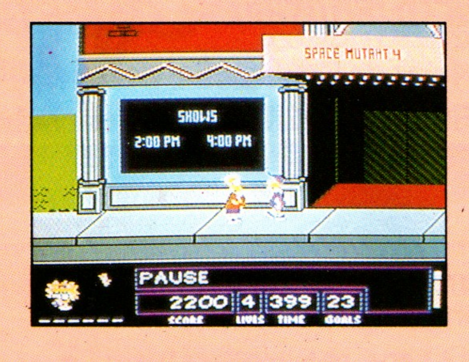


THE SIMPSONS

¿Cómo paso el nivel 1 del cassette de los Simpsons? Me paso horas y no me deja pasar una barrera de contensión.

Fernando Fernández R. / Alejandro Barrera A. / David Arteaga Q. / Antonio González / José A. Arenas.

Tendrás que cambiar de color todo lo morado ¿cómo? pintándolo, cubriéndolo, echándole agua, bombas, etc. En el marcador de la pantalla tendrás que dejar en cero donde dice "24 GOALS" para que te dejen pasar y si brincaste sobre 6 extraterrestres MAGGIE te ayudará con el jefe.





THE SIMPSONS

¿Cómo puedo pasar el dinosaurio del museo de historia natural del nivel 4?

Antonio González B. / Guillermo Jordá / Oliver Gómez / Héctor Jaramillo C.

Aquí muchos amigos se han mariado. Salta a la orilla como ves en la foto 1; de ahí brinca hacia atrás y salta en su cabeza. Si lo repites 3 veces lo eliminarás.







SUPER MARIO BROS 3

En nuestro primer número te prometimos decirte cómo pasar el terrible subcastillo del nivel 8 sin saltártelo con nube. Pues bien, aquí está:

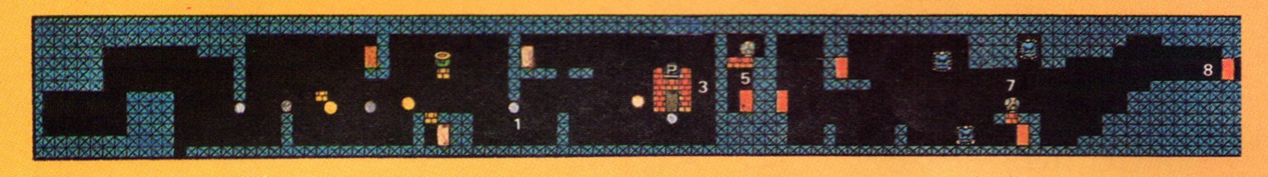
Al entrar a él te encontrarás con un roto disc doble con una puerta arriba; avanza por debajo de él hasta llegar a otro igual(1).

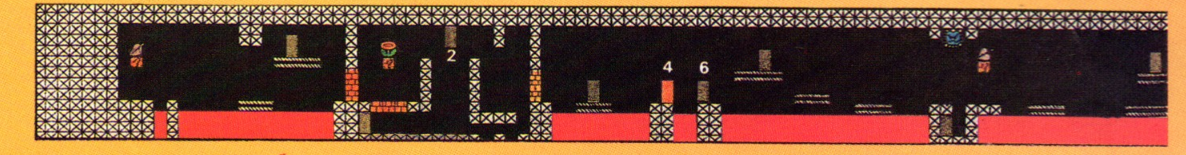
Si vas con Mario normal entra a la segunda puerta de arriba para aparecer al otro lado del castillo (2); exactamente debajo de la puerta, salta y aparecerá un bloque: súbete en él, salta y aparecerá otro; salta en las orillas y aparecerán otros dos.
Después corre hacia la derecha con B, espera a que suba el Thwomp, saltas y vuelves a saltar hacia la izquierda pero no te metas a la puerta, antes toma el hongo del bloque. Y ya podrás salirte.

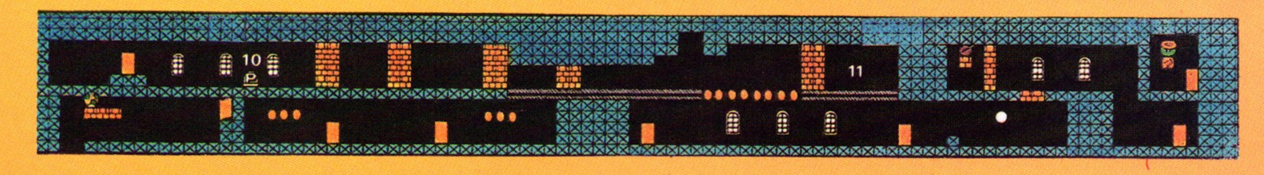
Con Súper Mario avanza con cuidado. Donde está Drybones hay una puerta con un roto disc. Quita los bloques del lado derecho para poder entrar(3).

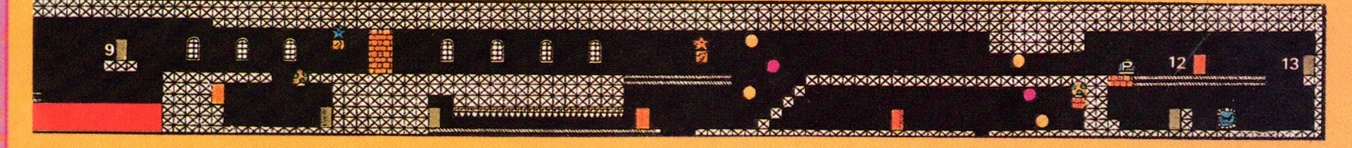
En el último aparece un P-Switch. Bájate, pégate a la pared y brinca cuidando que no te toque el roto disc.

Sube al bloque que hiciste aparecer y cae en el P-Switch. Al accionarlo métete a la puerta y al otro lado entra a la puerta del medio (4). Ahí obtienes otra vida(5). Salte, metete a la siguiente puerta(6) y avanza ¡Cuidado con un Thwomp en diagonal hacia ti y otro horizontal! Sáltalo y pégale al bloque(7) sin meterte a esa puerta. Avanza hasta la siguiente puerta(8), métete y sal con cuidado porque estarás en unas barras móviles. Déjate caer a la de abajo, corre y brinca para entrar a la puerta(9).









Ahora avanza hasta donde está el P-Switch(10), acciónalo y corre a la derecha con B brincando al Drybone, sigue sin miedo y sin parar entre los 2 roto disc, brinca para esquivar al Drybone, y entra en la puerta que aparece(11). AXY

Avanza y en uno de los 2 bloques hay un P-Switch, acciónalo y métete a la puerta (12) para sacar a Fiery Mario, si vas chico puedes meterte 2 veces, salte, vuelve a accionarlo pero ahora métete a una puerta que aparecerá al final arriba (13).

Pasa agachado el pasillo automático y vence a Boom Boom con 5 disparos o cayéndole 3 veces.

Si te sientes Mariado escríbeles a AXY y SPOT que resolverán tus dudas.

SUPER MARIO BROS 3

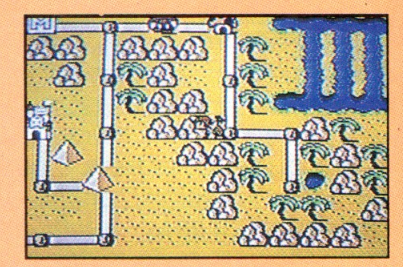
¿Para qué sirve el ancla?

Javier Olivar / Karina C.

El ancla que sacas tomando todas las monedas del nivel 2-2; utilízala antes de subir al barco, así el barco se quedará fijo en el mapa cuando te eliminan y no tendrás que seguirlo de un lugar a otro. Esto es muy útil en los últimos mundos, sobre todo si no pasas por todas las escenas.

¿Para qué sirve el martillo?

J. Angel Cuevas



En el mapa, pégate a las rocas y utilízalo, el martillo te servirá de mucho en el mundo 2 en la esquina superior derecha, encontrarás una extensión del mapa. En el mundo 3 si lo utilizas en el muelle, podrás llegar al bote para ir a 2 islas con bonus.

ZELDA

¿Dónde está el nivel 8 y 9 del segundo reto?

Ricardo García M. / David O. Domínguez / Luis G. González

Aquí los tienes

9

SEGUNDO RETO



8



KINGS OF THE BEACH

¿Pueden ayudarme con passwords de Kings of the Beach?

Sergio M. González.

Para ir a Hawai	GEKKO
Para ir a Brasil	TOP FLITE
Para ir a Australia	SUN DEVIL
Para ir a Chicago	SIDE OUT

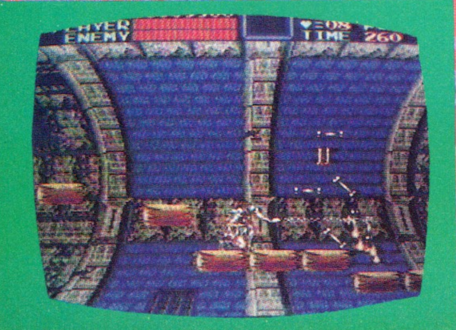
LINK

Hay un pueblo donde sale un ojo y me dicen que busque el pueblo en el bosque pero ya estoy mariado y no lo encuentro.

Gilberto Valdez.

Usa tu espada (botón A) para talar el bosque.







Los GRANDES

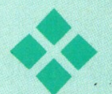




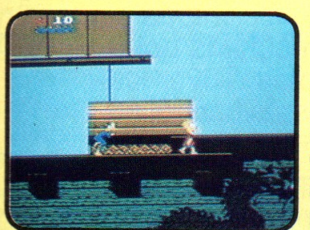






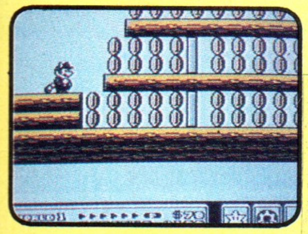


Favoritos



1 SIMPSONS II

La más nueva aventura de Bart en un cartucho con una gran variedad de escenas, sube rápidamente al primer lugar.



2 Super Mario 3

Aunque este mes bajó un lugar, este título es el favorito aquí y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.

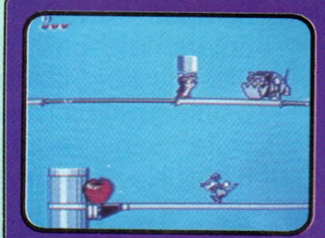


3 Little Mermaid

La sirenita es un cartucho tan simpático y bien hecho que es natural que haya llegado al tercer lugar.

4.-T. M. N. T. II
5.-BATTLETOADS
6.-TINY TOON
7.-TECMO SUPER BOWL
8.-BASES LOADED III
9.-TALE SPIN
10.-THE FLINTSTONES

Clásicos



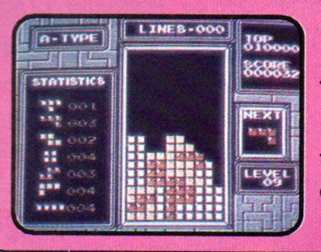
1 RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu Nintendo. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



2 Super Mario 2

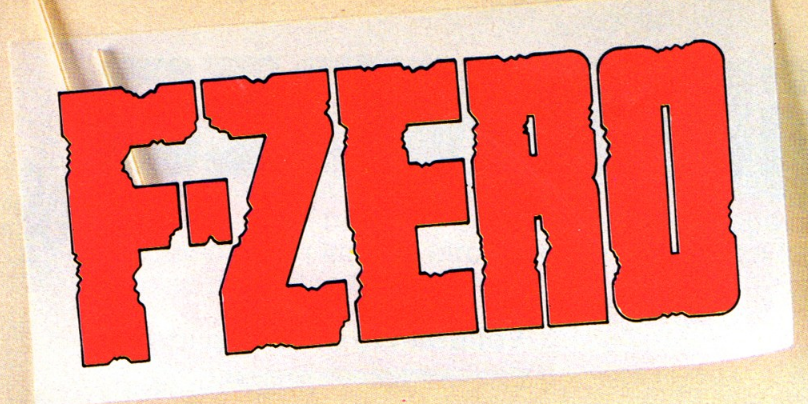
Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.



3 TETRIS

El clásico de destreza de todos los tiempos, favorito de niños ... y adultos.

4.-PUNCH-OUT
5.-DUCK TALES
6.-RAD RACER
7.-SUPER C
8.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
9.-GOAL
10.-BATMAN



La tensión aumenta, tus contrincantes no se ven con buenas intenciones; ¡arrancan! si esto suena emocionante, es sólo el principio.



La flecha te acelera a más de 900 Km/h.

F-ZERO es el primer juego de carreras para el Súper NES, y es un juego súper emocionante y tan real que sentirás ir pegado al asiento al momento de arrancar.



Capitán Falcon recargando energía y a un lado Pico adelantando.



Para ser el campeón de la Fórmula-Zero deberás competir en 15 diferentes categorías, que son Knight, Queen y King, las cuales tienen 3 diferentes niveles de dificultad para que cada vez tengas que superar un mayor reto.



Si logras mejorar los records, en la lista te marcará con asterisco tu posición.

Aquí podrás escoger una de cuatro poderosas naves con diferentes tripulantes y cualidades, como la Nave Golden Fox del afamado corredor Dr. Stewart la cual es la más rápida en salir, pero la más lenta durante la competencia. La Blue Falcon es piloteada por el misterioso capitán Falcon; esta nave puede ser muy buena para empezar a conocer la F-ZERO. También está la Fire Stingray del Samuray Goro, que es la nave más rápida del circuito, pero es lenta para tomar velocidad; y por último está Wild Goose piloteada por el ex-militar Pico, la cual es la segunda nave más rápida y es muy buena para tomar las curvas.

Aunque estas naves sean tan diferentes entre sí, todas se manejan igual; con el pad mueves la nave, y si te encuentras saltando y mueves el pad hacia abajo o arriba, podrás saltar más lejos o poco, con los botones (Y,X) frenarás; con el botón B aceleras y con el botón A accionarás el turbo; también con los botones L y R podrás mover los alerones para más control en las curvas.



Las barras magnéticas te restan energía.

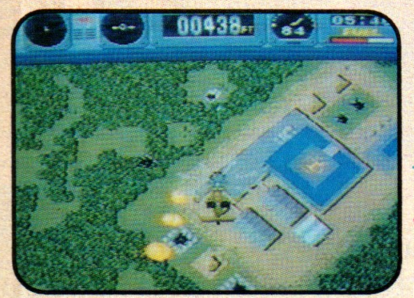
Además de competir contra tus adversarios, deberás sobreponerte a condiciones de la pista, como hielo, ventarrones o minas.
El vértigo de la velocidad disfrutarás en las extraordinarias pistas del circuito F-ZERO. Compite para ser el número uno.

Termina la Queen-League en clase Expert y aparecerá el Staff, además obtendrás la opción de "Master" que es un grado más de dificultad. AXY





El sueño del hombre siempre ha sido volar y ¿Por qué no volver realidad esta fantasía a través de uno de los cartridges más originales para el Súper Nintendo? ¡Claro que lo puedes hacer! y además con toda la seguridad del mundo.



Aquí tendrás que bajar para rescatar a los prisioneros

PILOTWINGS te elevará a distancias increíbles y paseará tus emociones por el mundo de la aviación al sorprenderte con su espectacular sistema de rotación, del cual ya conversamos en nuestro número anterior.

Sin embargo, para poder conducir cualquier tipo de vehículo o nave es necesario obtener una licencia que te permita hacerlo, así que deberás probar tus habilidades ante cuatro instructores: Tony te enseñará lo básico de paracaidismo y aviación; Shirley te dirá como usar un novedoso y estupendo chaleco-cohete; Lance es un maestro muy estricto pero nadie mejor que él para mostrarte los secretos del Hangglider, y por último Big Al te hará un examen final sobre todo lo anterior.



El biplano volando a muy baja altura ¡Cuidado!

Si logras pasar tus exámenes, no sólo obtendrás tu licencia sino que serás elegido para llevar a cabo una misión especial de rescate en la isla de Izanu, es decir, un gran reto para un joven piloto.



Con Rocketbelt te sentirás en completa libertad.

Una vez lograda tu misión podrás probar los niveles para expertos en los que el clima y horarios serán factores que dificultarán tu capacidad como piloto.



De noche el viento es tu mayor problema.

Podemos afirmar, sin duda alguna, que PILOTWINGS reúne efectos visuales y de sonido muy difíciles de igualar.

Analízalo y te convencerás.

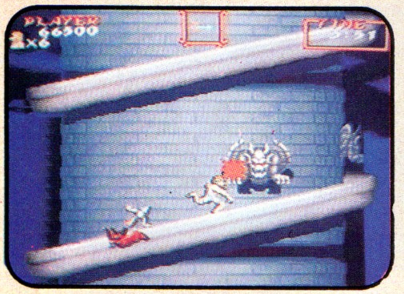
Si con Hangglider caes donde tiene que bajar Rocketbelt normalmente, encontrarás una escena secreta.

SPOT



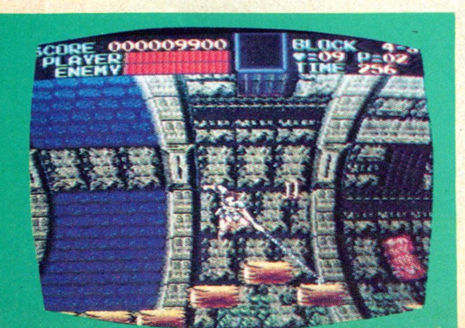
SUPER GHOULS 'N GHOSTS

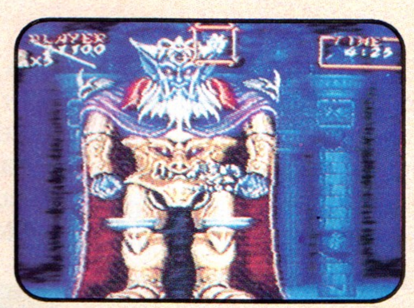
Arthur ha regresado en una de las mejores secuelas, pero ahora está mucho más preparado, ya que cuenta con nuevos poderes y la nueva habilidad de dar un doble salto, éste te será indispensable en tu trayecto para salvar a la bella princesa Prin-Prin.



En esta escena la torre del fondo girará cuando vayas subiendo.

Ahora, además de tu armadura normal, encontrarás una armadura adicional que incrementará el poder de tu arma; con ella podrás encontrar la armadura dorada con escudo con la que podrás acumular fuerza para lanzar un poder especial dependiendo del arma. Y podrás encontrar también el escudo azul que es más fuerte.
Armas, magos y trampas encontrarás en los cofres que aparecen en el camino.





Arthur a punto de rescatar a la princesa.

Dependiendo de la armadura que traigas, los magos tramposos te transformarán por un momento en bebe, foca, avispa o doncella y no podrás disparar. El juego se desarrolla en 7 escenas, y cuando crees que ya lo terminaste tendrás que empezar de nuevo, porque sólo un arma especial te dará un brazalete para terminarlo en la 2a. vuelta.



En esta escena tendrás que actuar fríamente.

NIVEL 1 Atravesarás un bosque donde los zombies saldrán de la tierra; más adelante encontrarás unas olas gigantes.
NIVEL 2 Avanzarás por un barco a punto de hundirse y después en una balsa entre remolinos.
NIVEL 3 Aquí hay lava por todas partes. Luego avanzarás por torres que giran.
NIVEL 4 En casi todo el trayecto hay efectos de rotación de imágenes. Seguramente te sorprenderán.
NIVEL 5 Aquí está nevando hasta pasar la mitad, donde las avalanchas de nieve te regresarán.
NIVEL 6 Has entrado al castillo. El camino es corto pero peligroso.



Todo el fondo gira dando un efecto impresionante.

NIVEL 7 Aquí encontrarás las cabezas del primer jefe por todos lados.
Este juego muestra lo que se puede lograr con Súper NES ¡Acción pura!

Cuando enfrentes al segundo jefe, deberás estar preparado con el poder acumulado, para que cuando te vayan a tocar los torpedos sueltes el poder y seas invencible por un instante.
AXY



analizando a:

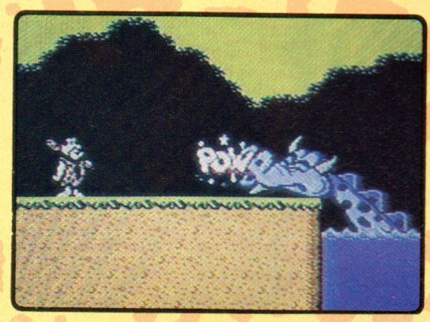
THE FLINTSTONES

La vida en Piedradura es muy pacífica; pero esta paz se ve interrumpida por un loco científico del Siglo 30 que regresa a la era de nuestros amigos los Picapiedra y secuestra a Dino, Hoppy y destruye la nave espacial de Gazú, eliminada así toda posibilidad de rescate. Pedro tendrá que buscar las 6 partes de la nave espacial de Gazú si es que quiere rescatar a sus mascotas.



No será fácil el recorrido para rescatar a Dino y Hoppy.

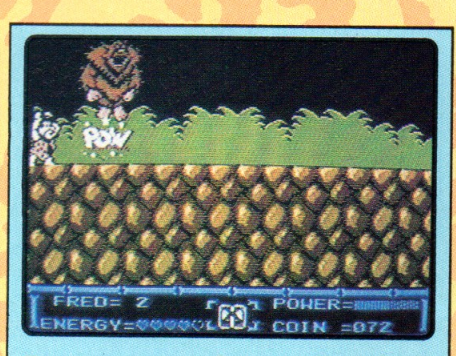
Los Picapiedra es el más nuevo cassette de Taito para NES; en este juego deberás ayudar a Pedro a pasar a través de 8 niveles que son: Casa de Pedro, Piedradura, Montañas Congeladas, Castillo Embrujado, Mar, Ciudad Oriental y el Futuro (donde recibirá ayuda de los supersónicos).
Pedro cuenta con su gran garrote como arma principal, además de pequeñas armas



Pedro ha derrotado al Dinosaurio Dragón...pero apenas es el primer jefe.



El Rocabasket es otra etapa donde Pedro se lucirá.

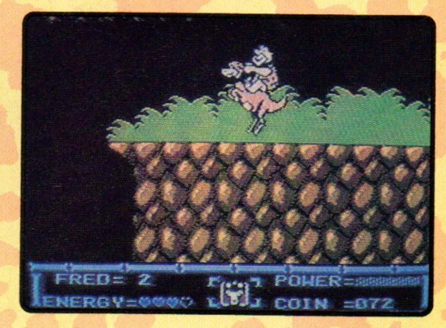


Para vencer al enemigo de la jungla, sólo espéralo con tu garrote en la orilla de la izquierda y golpéalo cuando se acerque. *SPOT*

que encontrará en el camino como: hondas, hachas y huevos explosivos (las cuales lanzas apretando ↑ y B al mismo tiempo), eso sin contar con la ayuda de su amigo del espacio "Gazú", quien te ayudará con magias, las cuales tendrás antes que ganar en rudos partidos de Rocabasket.



Colgarse de las orillas no es fácil; con práctica lo dominarás.



Gracias al extraterrestre Gazú tendrás un canguro para alcanzar los lugares altos.

Estamos seguros que los Picapiedra te encantarán. Juégalo.

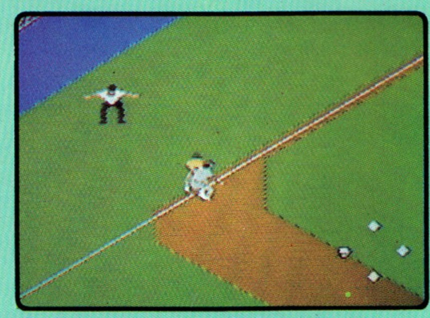


Si te gustan las tardes de domingo para ver y emocionarte con el béisbol, bueno, pues ahora no deberás esperar a que sea domingo para disfrutar de este deporte, y no sólo eso, sino participar en él también.



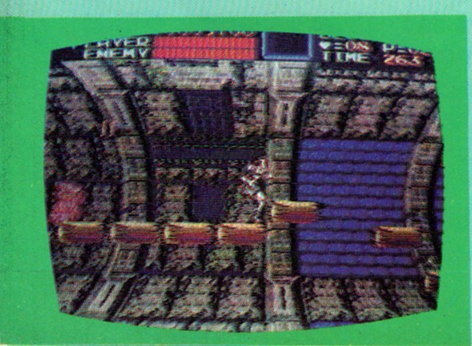
Todos los jugadores tienen diferentes características.

Jaleco, sin lugar a dudas, es el creador de una gran serie de juegos de Béisbol; en esta tercera parte de los Bases Loaded, prepárate a disfrutar una vez más.
Este juego te presenta características importantes como la de calificar tus dotes beisbolísticas en una escala de 1 a 100. Con la calificación que saques al terminar un juego, se te dará un nivel. Además, si eres capaz de hacer un juego de 100 (nivel 5), ganarás un juego perfecto. También podrás escoger entre varios equipos, con diferentes cualidades; esto es, que hay equipos que tienen un gran rol de pitcheo, pero regulares bateadores o regulares pitchers y buen equipo de bateo, pero si no estás contento con ninguno de los equipos podrás entrar a la opción EDIT, donde crearás jugadores con las características que tú quieras.
Todo esto sin contar que podrás escoger entre 3 diferentes estadios con diversas medidas de terreno.



Debes ser muy rápido si quieres vencer al contrincante.

Asimismo, cuenta con la opción de 2 jugadores en donde competirás contra un amigo para demostrar quién es quién en Bases Loaded III.



Si eres aficionado al Beísbol todo esto te habrá parecido muy interesante, pero ten la seguridad de que lo es mucho más. Bases Loaded III reúne muchas cosas que se buscan en un juego: buen reto, gran movilidad y mucha diversión.



3 diferentes estadios; escoge el que más te guste.

Las imágenes son tan reales que creerás estar viendo el juego en vivo y a todo color.

Cuando tu contrincante batee, trata de dominar las barridas y los saltos, así podrás evitar muchas Carreras y Hits.

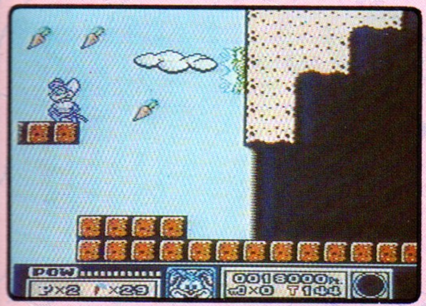
SPOT



analizando a:



Ciudad Acme es un lugar nada aburrido; las malas nuevas son que el millonario Max Montana ha secuestrado a la pobre Babsy Bunny. ¿Quién podrá ser capaz de rescatarla?... ¡Batman! no, él está muy ocupado peleando contra el Joker; más bien suena como una misión para los amigos de Babsy: Buster Bunny, El Pato Pluck, El Demonio Dizzy y Peluso.



Plucky se estrelló con la pared ¡Vale la pena reír!

Tiny Toon Adventures demuestra la capacidad de Konami para hacer juegos gráficos caricaturescos con muy buena calidad. Para lograr su cometido, Buster y su pandilla deben avanzar a lo largo de 6 escenas.

Cada uno de los 3 cuenta con diferentes habilidades, que los ayudarán a avanzar más fácilmente; tú podrás escogerlos al principio de cada nivel.

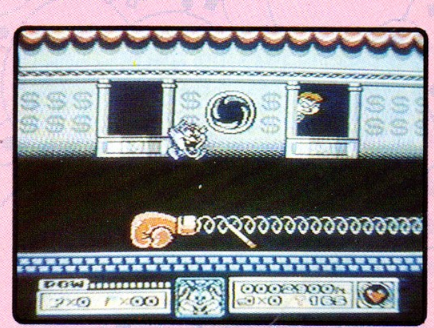
Para Peluso no hay pared que lo detenga, ya que él fácilmente puede escalar paredes que son inaccesibles para los demás, Pluck puede volar y así pasar sobre algunos peligros indeseables y el temperamental Dizzy pasará por donde sea, destruyendo todo a su paso ¡Vaya equipo!.



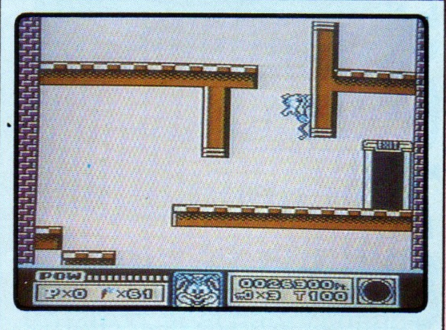
El demonio Dizzy gira a gran velocidad y no es muy chistoso.

Su camino no será fácil, ya que se encontrarán con los secuaces que Max envía para detenerlos, como al poderoso Arnold que les hará pasar un muy mal rato; también Elvira, la enemiga #1 de los animales.

Si te gustan los juegos como Mario o la Sirenita, definitivamente éste es uno que no debes dejar pasar.



Dizzy en la batalla final contra Max Montana.



Al llegar a esta escena sube con ayuda de "Peluso" y más arriba encontrarás un corazón feliz. AXY

¡AQUI ESTAN LOS MEJORES!

RANKING DE LOS MAESTROS

Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

RANKING DE LOS MAESTROS

NES®	SUPER NES®	GAME BOY®
1º SUPER MARIO BROS. 3 Javier Castro Retamal	1º SUPER MARIO WORLD Rafael Montory Rezzio	1º DR. MARIO Ignacio Hoffman Campbell
2º T.M.N.T III Mariela Gómez Acuña	2º SUPER CASTLEVANIA IV Elena Hurtado Tello	2º TETRIS Julio Rozzi Ramírez
3º SUPER MARIO BROS. 2 Guillermo Ceroni Bravo	3º F-ZERO Osvaldo Inostroza Salgado	3º OPERACION C Vicente Richards Bezanilla
4º BATTLETOADS Alejandro Echeverría	4º PILOTWINGS Pedro Jannsen Bamardi	4º DUCK TALES Roberto Reyes Bravo
5º MEGA MAN 3 Raúl Espinoza Camus	5º SUPER TENNIS María Lahsenn Valderrama	5º ADVENTURE ISLAND Enrique Pantoja Guzmán
6º BATMAN Vicente Ferrer Velasco	6º FINAL FIGHT Gianni Lambertini Coldrey	6º MEGA MAN II Claudio Orellana Ramírez
7º THE SIMPSONS Franco Fournet Bareyns	7º ZELDA III Patricio Leighton Berguer	7º SUPERMARIOLAND Antonio Olavarría Zavala
8º LITTLE MERMAID Leonel Gleisner Parada	8º SUPER BASES LOADED Carolina Madrid Noriega	8º METROID Germán O' Ryan Ross
9º TINY TOONS Rodrigo Grossi Castaldi	9º SUPER SMASH TV Marcos Menicchetti Prieto	9º FACE BALL 2000 Esteban Novoa Castillo
10º THE SIMPSONS II Rolando Guiraldes Pieguer	10º CONTRA III Eduardo Moroni Labadia	10º THE SIMPSONS Ricardo Mozó Maturana



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

BATTLETOADS

Para obtener el 2 Warp Zone, en el nivel 2 (carrera de velocidad) estréllate en el décimo obstáculo.

Ricardo García M.
Roberto Frank García



CONTRA

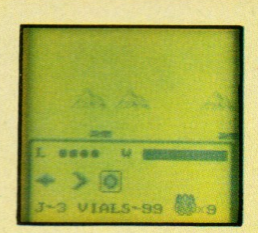
Para empezar con 30 vidas oprime en el control 1
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A Start
Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime Select , Start

David Omar Domínguez / Miguel A. Garduño / Jesús I. Chávez

GARGOYLE´S QUEST (Game Boy)

Clave final con muchas vidas, dinero y armas:
NPAN-RRXY

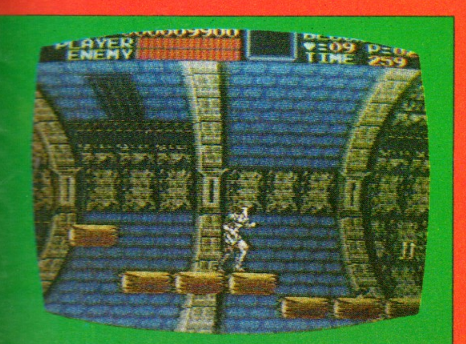
David Soft



SUPER CONTRA

Para empezar con 10 vidas oprime en el control 1
→ ← ↓ ↑ A,B, Start
Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime:
Select Start

Felipe Butrón / Carlos Ramírez G.



BUGS BUNNY (Game Boy)

Password del nivel 80
XH02

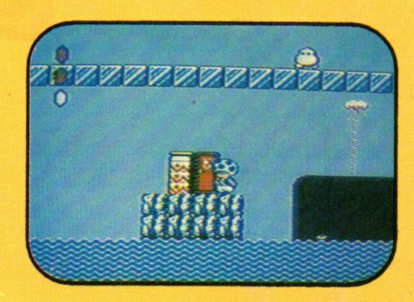
Edgar Acevedo

MARIO 2

En el nivel 1-3 llévate una poción hasta este jarrón. Métete a él cuando estés en el mundo inverso, irás al mundo 4-1



En el nivel 3-1 te metes a la primera puerta; cuando estés del otro lado déjate caer por la cascada. Métete a la puerta busca la poción enterrada, te metes a la puerta mágica y en el mundo inverso te metes al jarrón para ir al nivel 5-1.



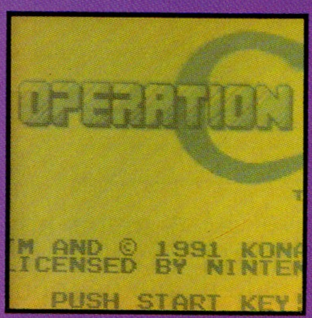
En el nivel 4-2 llévate la poción hasta el jarrón, abre la puerta mágica y métete al jarrón que te llevará a la escena 6-1.



En el nivel 5-3 sube la escalera azul; en el "techo" hay un jarrón, agáchate y cuando estés iluminado salta, busca la poción, tírala, ve a la puerta mágica y métete al jarrón para ir al mundo 7-1.

Carlos A. Martínez.

CURSO Nintensivo



Ha pasado ya algún tiempo desde que Escorpión y Mad Dog destruyeron a la organización extraterrestre Red Falcon, pero ahora otra organización llamada Black Viper (aliada de Red Falcon) intenta establecer una base en la tierra y para detenerlos se ha escogido a un hombre: Escorpión.

Operación C es un gran juego para Game Boy y en este Curso Nintensivo te daremos varios tips para que termines con Black Viper.

La aventura se desarrolla en dos tipos de escenario: las escenas 1,3 y 5 son de acción horizontal, donde verás a Escorpión de lado, y las escenas 2 y 4 son tipo aéreo, ya que verás a Escorpión por arriba,

Pues bien, hacia donde muevas las flechas del control, Escorpión dirigirá su ataque, con el botón B disparas y con el botón A brincas (excepto en las escenas 2 y 4). Además podrás tomar los diferentes tipos de armas que aquí te mencionamos.

ARMAS Y ESPECIFICACIONES

Shot Gun o Ametralladora.-Es el arma con la que empiezas o que te dan si eres eliminado. Es de regular poder y limitado rango, pero muy veloz.

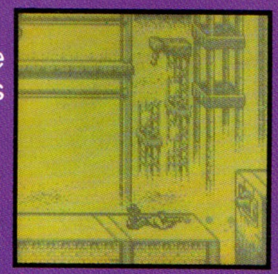
Spread o Expansiva.-Es un arma de regular velocidad, regular poder, pero con el mejor rango y es la única que incrementa su poder si se toman 2 símbolos "S", uno después del otro.

Homing o Dirigida.-Arma de regular velocidad, regular poder y regular rango; esta es el arma ideal para los principiantes y para vencer a los jefes, su único problema es que muchas veces se dirige al enemigo más lejano y no al que está más cerca.

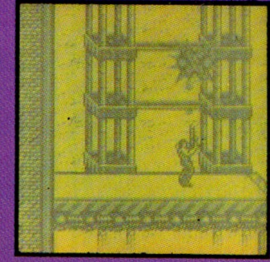
Fire o Fuego.-Es un arma de regular velocidad, muy potente y buen rango; es un arma que explota cuando hace contacto, su único problema es que sólo puede disparar 2 tiros a la vez.

BASE 1

Cañones en la pared.-No es necesario arriesgarse para eliminarlos, aunque tengas la ametralladora. Al disparar acostado tus tiros les darán y así evitarás que ellos te peguen; practica tus brincos en esta parte.

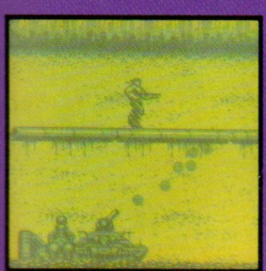




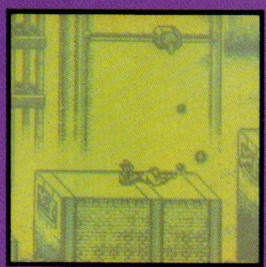


En el elevador, si permaneces disparando hacia arriba, donde indica la foto, todos los enemigos se dirigirán automáticamente a tus disparos.

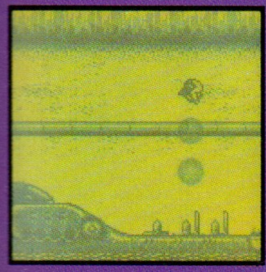




A estas lanchas las vencerás muy fácilmente si posees el arma dirigida; si no la tienes, cuando aparezcan brinca y dispara moviendo el control hacia abajo.



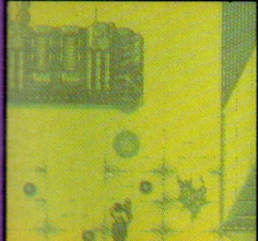
Ten mucho cuidado en esta parte; destruye el primer cañón cuando apenas sea visible, después sube disparando así ↗ para le pegues al cañón móvil, si no lo destruyes agáchate y dispara donde indica la foto Z para evitar que te den.



Enemigo Escena 1.-Este poderoso submarino puede ser un dolor de cabeza, pero si traes el arma dirigida, sólo tendrás que cuidarte de los proyectiles; si no la traes cuando se abran las compuertas de los lanza-misiles, brinca, dispara hacia abajo y quítate rápido. Al estar abiertas es cuando son vulnerables; también ten cuidado con los pequeños disparadores, a los que vencerás igual que a los lanza-misiles. Sólo podrás vencer al submarino cuando destruyas a los 5 lanza-misiles.

BASE 2

Primer tanque.- Para vencer fácilmente a este enemigo, trata de permanecer al lado derecho del disparo de los cañones (como lo indica la foto). Abajo sólo tendrás que cuidarte de ese proyectil, ya que si permaneces hasta abajo los de los lados no te alcanzarán, pero los tuyos sí alcanzarán a los de ellos.



Segundo tanque.-Este tanque saldrá del lado derecho y al principio te lanzará una bomba, así que pégate al lado izquierdo de la pantalla, pero cuidado porque seguirán saliendo enemigos. Dispara a la parte de la que te lanzarán la bomba; si tienes ametralladora tendrás que acercarte un poco y cuando destruyas esta parte dispara a las ametralladoras de los lados. Al vencerlas podrás seguir avanzando.



En el río trata de disparar en diagonal para darles a los cañones que están enmedio; abusado porque aquí saldrá un homing que te facilitará las cosas.

Tercer tanque.-¡No hay problema! sólo posiciónate donde indica la foto y dispara; pasará a la historia rápidamente.

Enemigo Escena 2.-Un gran tanque deberás pasar; verás que son 2 tanques normales pero unidos. Para destruir estos tanques utiliza la técnica que te dimos para vencer al primero. Una vez que los hayas vencido concentra tu fuego en la unión que te dispara (si no destruyes los tanques primero, no le podrás pegar); hazlo en diagonales para evitar que te de.





LA JUNGLA

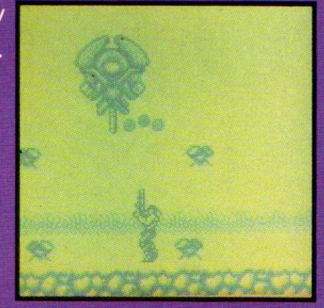


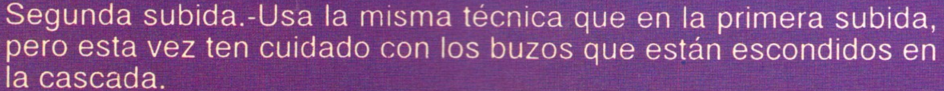
Cañones escondidos.-Cuando veas en el piso cuadros como el de la foto espérate a que te salgan 2 enemigos de atrás, véncelos y avanza. Al salir el cañón agáchate y dispara; esto lo hacemos con el fin de evitar que los enemigos salgan cuando estémos agachados, porque no podremos voltearnos y nos golpearán.

Caída de piedras.-Aquí espera a que caigan las 2 primeras piedras, después pasa corriendo y disparando ↗ para que destruyas las otras sin que te toquen.

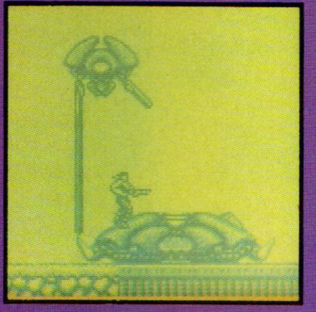
Primera subida.-Empieza a brincar para escalar pero ten cuidado con los cañones que aparecen, generalmente en las orillas de la pantalla. Ahora trata de brincar disparando hacia arriba para vencer algunos posibles enemigos.

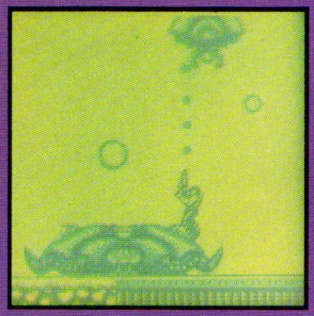
Minijefe.-Ten cuidado porque te atacará con pequeños Aliens y soldados; con sólo destruir una parte de su base este jefe huirá.





Segunda subida.-Usa la misma técnica que en la primera subida, pero esta vez ten cuidado con los buzos que están escondidos en la cascada.

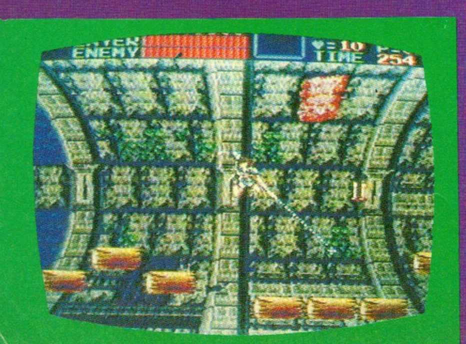




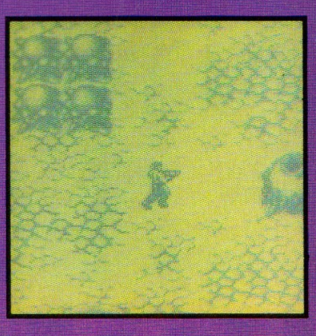
Jefe Escena 3.-Para este difícil enemigo usa la siguiente técnica: dispara al primer cañón de la parte de abajo, pero con cuidado porque él también te disparará. Cuando la destruyas, párate donde estaba y desde ahí dispara a la parte de arriba; después que te dispare 2 rayos pásate del otro lado y destruye el cañón. Luego súbete otra vez donde estaba el segundo cañón y desde ahí dispárale a la parte de arriba; no dejes de disparar, ya sea en diagonal o para arriba, sólo así lo vencerás.

BASE ALIEN

Capullos.-Cuidado con estos capullos; dispárales de lejos y saldrán 3 pequeños Aliens que deberás vencer disparando, porque si te pasas se abrirán detrás de ti y será más difícil darle.



Víboras.-Las víboras que salen de la pared obstruyen tu camino, pero sólo tienen cierto alcance; pónte en la orilla contraria, avanza un poco y ya no saldrán.



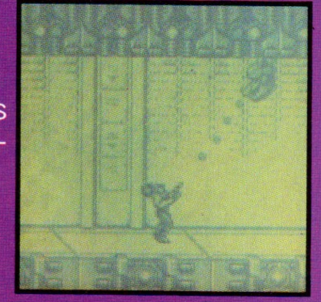


Homing Escondido.-Dispara a este capullo muchas veces y aparecerá un Homing; avanza un poco la pantalla para que no salga la víbora y regresa rápidamente por él. *AXY*

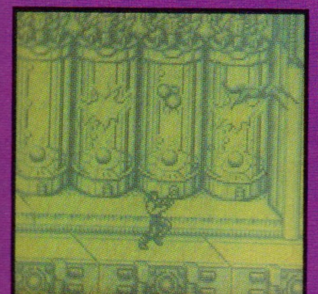


Jefe 4 escena.-Vencer a esta gran araña no es difícil, sólo ponte en donde indica la primer foto y cuando se aleje dispara hacia la derecha para destruir sus balas. Al acercarse dispara hacia ↑ para pegarle y destruir sus balas; no tengas miedo con el lasser que rebota, si te pones correctamente donde te indicamos, no te tocará.

CUARTEL BLACK VIPER



Mucho ojo con los cañones que están en el techo; para vencerlos deberás pasar corriendo y disparando en ↗ sin detenerte; otra forma es avanzando un poco y cuando te empiecen a atacar, brinca y dispárales.

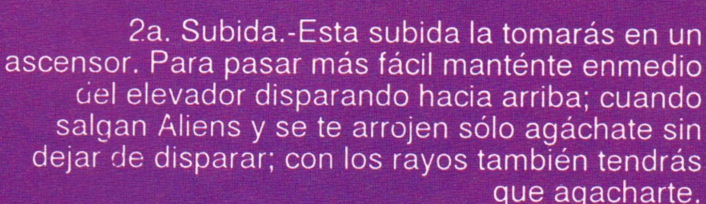


Los Aliens que se encuentran en estas incubadoras saldrán y tratarán de atacarte. Avanza disparando en ↗ y los acabarás.

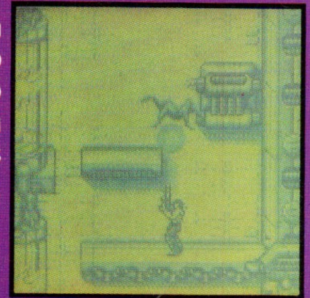
1er. Subida.-Prepárate a pelear contra Aliens y soldados, en esta corta subida. Al brincar dispara hacia arriba para evitar problemas; brinca con mucho cuidado.

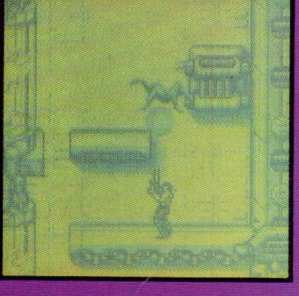


Al final de la primera subida hay una incubadora con un Alien adentro, dispárale y después de varios tiros te dará un Homing. ***SPOT***

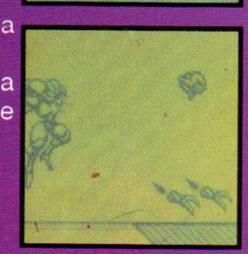


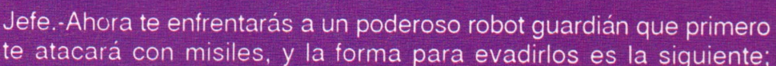
2a. Subida.-Esta subida la tomarás en un ascensor. Para pasar más fácil manténte enmedio del elevador disparando hacia arriba; cuando salgan Aliens y se te arrojen sólo agáchate sin dejar de disparar; con los rayos también tendrás que agacharte.



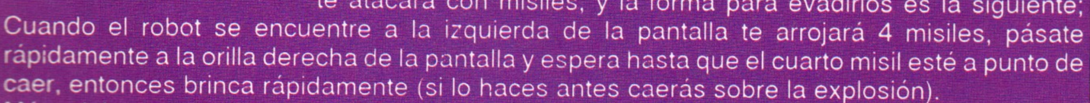


En el último pasillo (después de los cañones), encontrarás 3 bases en el techo que te arrojarán bolas; vence a las dos primeras y con la tercera mantente disparando para destruir las bolas. Después te regalará un Spread. ***SPOT***

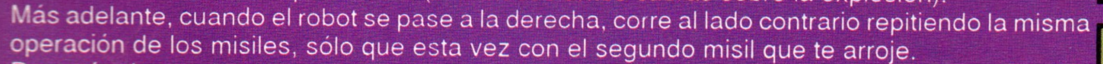




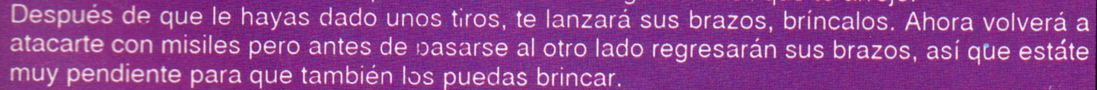
Jefe.-Ahora te enfrentarás a un poderoso robot guardián que primero te atacará con misiles, y la forma para evadirlos es la siguiente:



Cuando el robot se encuentre a la izquierda de la pantalla te arrojará 4 misiles, pásate rápidamente a la orilla derecha de la pantalla y espera hasta que el cuarto misil esté a punto de caer, entonces brinca rápidamente (si lo haces antes caerás sobre la explosión).



Más adelante, cuando el robot se pase a la derecha, corre al lado contrario repitiendo la misma operación de los misiles, sólo que esta vez con el segundo misil que te arroje.



Después de que le hayas dado unos tiros, te lanzará sus brazos, bríncalos. Ahora volverá a atacarte con misiles pero antes de pasarse al otro lado regresarán sus brazos, así que estáte muy pendiente para que también los puedas brincar.

Cuando lo venzas se abrirá la pared y tendrás que dirigirte hacia un pasillo donde evitarás algunos rayos; al final encontrarás al Jefe de Black Viper para la batalla final.

Te deseamos mucha suerte en esta aventura y te aseguramos mucha diversión.

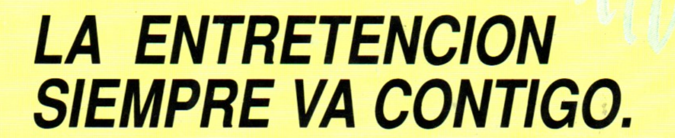


Para seleccionar Escena presiona: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → *B,A,B,A y start.*

¡Aún hay muchos secretos para ti!




¡ASOCIATE!
TE QUEREMOS EN EL CLUB KELLOGG'S.
Ven este fin de semana al Apumanque o al Parque Arauco y asóciate al Club Kellogg's.
Recorta y junta 2 fichas de la parte de atrás de los envases de Zucaritas y llévalas a la casa Club del Apumanque o a la casa Club del Parque Arauco ; así inmediatamente pasarás a ser socio de este divertido Club. Cuando ya seas uno de los nuestros, podrás participar de todas las hiper entretenidísimas actividades que tenemos preparadas para tí. Además el club tiene un loquísimo programa de televisión en Canal 4 La Red,
dedicado sólo a tí.
No te quedes ahí sentado y asóciate al Club Kellogg's.
1
FICHA
CLUB
Kellogg's
TONY



Con Game Boy de Nintendo, ahora puedes llevar siempre contigo al entretenido Mario, que tiene como misión salvar a la princesa prisionera en un mundo de antiguas ruinas, monstruos gigantes, cabezas de piedras voladoras y hambrientos tiburones... Con Game Boy podrás sentir toda la emoción de viajar sobre la tierra, por el aire y bajo el agua, en el apasionante Super Mario Land.

También, con tu Game Boy podrás ser un experto piloto de carreras de Fórmula 1, con cuarenta pistas alrededor del mundo para que conduzcas tu bólido a más de ¡250 kilómetros por hora!...

Toma los controles de F-1 Race y enciende los motores en tu Game Boy.

GARANTIA NINTENDO

Nintendo

TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.

Nintendo M.R.

Nintendo GAME BOY™

SUPER MARIO LAND — GAME BOY

F-1 RACE — GAME BOY

• CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO• H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.